№12 | 309 | 2010
ВТОРОЙ ИЮНЬСКИЙ

DEUS EX: НАЗАД В БУДУЩЕЕ стр. 46

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

# СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА 250 р





ИНТЕРВЬЮ STARCRAFT II СМОТРИТЕ НА ДИСКЕ!

+ РУБРИКИ
КРУГЛЫЙ СТОЛ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
БАНЗАЙ

ПЯТЬ ЭКСКЛЮЗИВНЫХ ИНТЕРВЬЮ

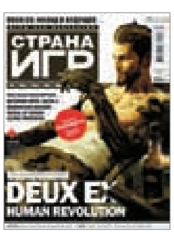
# DEUX EX HUMAN REVOLUTION

**ПОСТЕРЫ:** Deux Ex: Human Revolution и Red Dead Redemption **ТАКЖЕ:** Fable III | Lost Planet 2 | Prince of Persia: The Forgotten Sands

# Слово редактора

**Июнь 2010 #12 (309)**






**НА ОБЛОЖКЕ**
Deus Ex: Human Revolution

**ИЛЛЮСТРАЦИЯ**
Eidos Montreal

Эксклюзив по Deus Ex: Human Revolution – материал, о котором иные журналы могут только мечтать. Наш корреспондент проделал гигантскую работу – спонтанно («Привет, сколько тебе до аэропорта добираться? Пары часов хватит?») на перекладных добрался от Брюсселя до Монреаля, взял пять интервью (из них два мы записали на видео) у разработчиков из Eidos, максимально подробно изучил демоверсию, скинул в редакцию статью да еще и поблагодарил (дескать, Deus Ex – любимый игровой цикл) за классный уик-энд.

Наталья подсказывает: в этом номере у нас много рецензий на классные игры. Так уж получилось, что в конце мая вышло ВСЁ – знаете, как будто на дворе ноябрь, и праздники стучат в дверь заиндевевшим валенком. Это частично компенсируется самым ужасным анимесезоном ever (анонс сериалов – см. в двух предыдущих номерах), финалом Lost и закрытием FlashForward. Но Red Dead Redemption, ModNation Racers и Lost Planet 2 нам хватит (мультиплеер!) до осени.

Да, и последнее. Время от времени мы в редакции проводим турниры на звание главного редактора. В 2006 году я был несокрушим в Unreal Tournament, в 2008 году мы играли в Mortal Kombat vs. DC Universe (в полуфинале, откровенно признаюсь, просто повезло). На сей раз соревнование носило название «РетроТрэшМэш» и состояло из серии дуэлей в играх для «Денди» (именно так, не NES), Mega Drive, Super Nintendo и PS one. Репортаж с него вы найдете на нашем видеодиске к этому номеру. Смотрите, болейте, комментируйте, пишите письма в «СИ». Победитель, как вы догадываетесь, будет писать слово редактора в №13 и далее, до 2012 года. И прямо сейчас, пока я пишу эти строки, даже и не знаю – прощаюсь с вами или говорю «до встречи».

**Константин Говорун, главный редактор**

**Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц**

**Главный редактор**
Константин Говорун
wren@gameland.ru
**Зам. главного редактора**
Наталья Одинцова
**Редакторы**
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
**Арт-директор**
Алик Вайнер
**Дизайнеры-верстальщики**
Екатерина Селиверстова, Олеся Дмитриева
**Верстальщик**
Наташа Титова
**Корректор**
Юлия Соболева

**DVD**
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

**GAMELAND ONLINE**
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

**Адрес редакции**
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

**Генеральный издатель**
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

**PR-менеджер**
Екатерина Гуржий

**(game)land**

**Генеральный директор**
Дмитрий Агарунов
**Управляющий директор**
Давид Шостак
**Директор по развитию**
Паша Романовский
**Редакционный директор**
Дмитрий Ладыженский
**Финансовый директор**
Анастасия Леонова
**Директор по персоналу**
Татьяна Гудебская
**Директор по маркетингу**
Дмитрий Плющев
**Главный дизайнер**
Энди Тернбулл
**Директор по производству**
Сергей Кучерявый

**РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ**
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

**Директор группы GAMES & DIGITAL**
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
**Менеджеры**
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
**Менеджер по продаже Gameland TV**
Максим Соболев

**Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)**
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
**Старший менеджер**
Светлана Пинчук
**Менеджеры**
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

**Директор группы спецпроектов**
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

**Старший трафик-менеджер**
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

**ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ**

**Директор**
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
**Менеджеры**
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

**РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА**
**И. о. директора по дистрибуции**
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
**Руководитель московского направления**
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
**Руководитель отдела подписки**
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
**Менеджер регионального развития**
Ольга Зубарева
zubareva@gameland.ru

**БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:**
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034
**Подписные индексы**
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
**Подписка через Интернет**
www.glc.ru

**Претензии и дополнительная информация**
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

**УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ**
**ООО «Гейм Лэнд»**

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

**Типография**
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

# Содержание

**Игры как искусство**

# DVD №1.
## Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

**Также на диске:**
Backbreaker , Bulletstorm , StarCraft II: Wings of Liberty, Lost Planet 2 ...
**Подробное содержание – на стр. 141.**

# DVD №2.
## Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

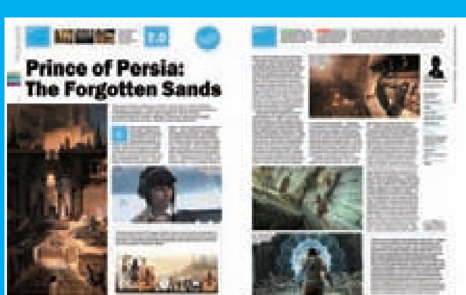
**Также на диске:**
Демо Split/Second: Velocity, дополнения для ArmA II, Call of Duty 4, Crysis, Far Cry 2...
**Подробное содержание – на стр. 138.**




**30** Fable III
Главный сказочник игровой индустрии продолжает фантазировать. И слушать его по-прежнему интересно!




**66** Интервью с Джорданом Мехнером
Создатель «Принца Персии» беседует с нашим корреспондентом о кино, играх и жизни.

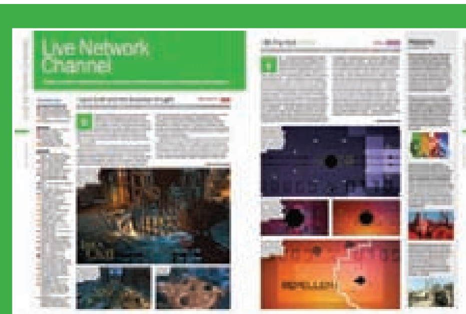



**90** Prince of Persia: The Forgotten Sands
«Шаг вперед, два назад» – такие танцы нынче популярны в Ubisoft. Уже знаете это словечко – «интерквел»?

# 102
## Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

**Также в номере:**
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
**Подробный список материалов раздела – на стр. 102**




**104** Live Network Channel
Несмотря на зеленый цвет, в рубрике есть и игры для PS3 с Nintendo Wii. Не ошибитесь!




**116** Retroactive
Лучшие вертолетные боевики в истории. Как создавались, за что любим?

# 130
## Территория «СИ»

Чем живет редакция журнала и что волнует его читателей? Письма, ответы на вопросы, комментарии, а также очередная серия комикса «Консольные войны» и прочий креатив в ассортименте.

**Также в номере:**
Комикс




**134** Дневники редакции
Каттер Слейд улетает домой + интервью с разработчиками Outcast.

## Комплектация

**Постеры:** Red Dead Redemption и Deus Ex: Human Revolution.




## Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 68

# Полное содержание

# ПОД ЗАЩИТОЙ СЕРЕБРА

## ФАКТЫ О СЕРЕБРЕ

- **Серебро обладает самым мощным антибактериальным действием среди металлов.**
- **Более половины авиакомпаний мира используют воду, обработанную серебром, для защиты пассажиров от инфекций. И даже на Международной космической станции используется только «серебряная» вода.**



## СЕРЕБРО НА ЗАЩИТЕ МУЖСКОЙ КОЖИ

Сегодня уникальные свойства серебра нашли применение в области ухода за мужской кожей. Специалисты научно-исследовательской лаборатории NIVEA FOR MEN объединили антибактериальные свойства серебра с последними достижениями в области косметологии, разработав инновационную серию средств по уходу для мужчин «Серебряная Защита».

## ЗАЩИТА ВО ВРЕМЯ БРИТЬЯ

При бритье неизбежны раздражение кожи и микропорезы, которые могут привести к воспалению.

- **Уникальная формула с ионами серебра, входящая в состав средств для и после бритья «Серебряная защита» от NIVEA FOR MEN, обладает антибактериальным и заживляющим действием.**

Гель и пена для бритья защищают кожу от бактерий, которые могут привести к воспалению микропорезов уже во время бритья. Лосьон после бритья обеспечивает антибактериальную защиту, одновременно предотвращая раздражение.




## СВЕЖЕСТЬ НА ВЕСЬ ДЕНЬ

Доказано, что неприятный запах пота вызывают бактерии.

- **Ионы серебра в формулах дезодорантов и геля для душа «Серебряная Защита» от NIVEA FOR MEN эффективно борются с бактериями, предотвращая неприятный запах.**

• Уникальный гель для душа **с дезодорирующим эффектом** обеспечивает ощущение свежести после душа на весь день.
• **Новый свежий аромат** в линейке дезодорантов гарантирует максимальную защиту на 24 часа.



# На горизонте

**Все об играх завтрашнего дня**

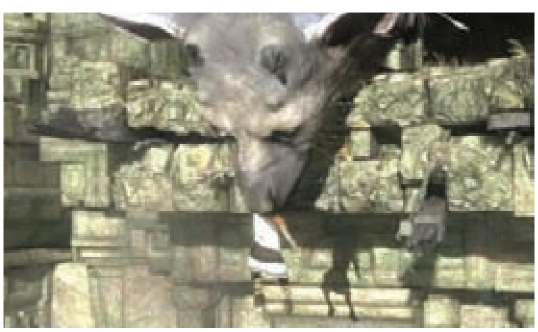


Илья Ченцов

Когда сдавался номер, в Интернете появилась новость о «первом человеке, зараженном компьютерным вирусом». Доктор Марк Гэссон из Редингского университета вживил себе чип, с помощью которого открывал электронные замки и активировал мобильный телефон. Записав на чип паразитную программу, он затем смог распространить заразу на те устройства, с которыми входил в контакт.
Мы живем в удивительное время, и авторам научно-фантастических игр (равно как и книг, и фильмов) становится чем дальше, тем труднее придумывать свои миры так, чтобы изображенное в них будущее не казалось устаревшим. Удалось ли это создателям Deus Ex: Human Revolution? Читайте в теме номера.



## Самые ожидаемые игры редакции

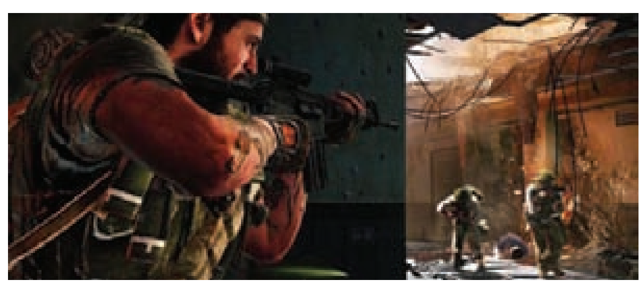


| | |
|---|---|
| Batman: Arkham Asylum II **(PC, PS3, Xbox 360)** | не объявлена |
| Dead Space 2 **(PS3, Xbox 360)** | I квартал 2011 |
| Enslaved **(PS3, Xbox 360)** | не объявлена |
| Gears of War 3 **(Xbox 360)** | 8 апреля 2011 |
| Gran Turismo 5 **(PS3)** | не объявлена |
| Fable III **(Xbox 360)** | IV квартал 2010 |
| Mafia II **(PC, Xbox 360, PS3 )** | III квартал 2010 |
| StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)** | II квартал 2010 |
| The Last Guardian **(PS3)** | не объявлена |
| Vanquish **(PS3, Xbox 360)** | не объявлена |

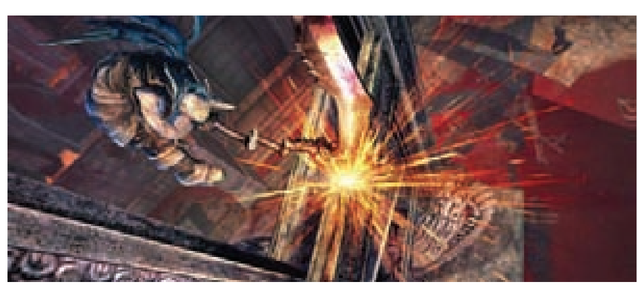
*составлен командой «СИ»*

## Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Call of Duty: Black Ops (PS3, Xbox 360, Wii, PC)



Knight's Contract (PS3, Xbox 360)

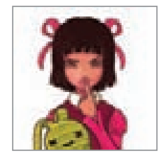
# Новости

**Самые важные события игрового мира**



КОММЕНТАРИЙ

**НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА**



Кстати, Ёити Вада в твиттере демонстрирует просто-таки завидное чувство юмора, и ответ на вопрос о дате релиза FF XIV – не единственное тому свидетельство. Например, на вопрос «вы глава Square Enix?» он ответил так: «Да, иногда».

## Итоги года от Sega, Square Enix, THQ и Capcom

Весной у издательств закончился фискальный год, и отчеты с разных собраний инвесторов сразу посыпались как из рога изобилия. Так, в Sega радуются прибыли в $68.3 млн (за предыдущий период компания потеряла $10.2 млн). Бестселлером стала Mario and Sonic at the Olympic Winter Games (6.53 млн копий), за ней следуют Aliens vs. Predator (1.69 млн), Bayonetta (1.35 млн) и Sonic and Sega All-Star Racing (1.07 млн). В корпорации недовольны низким спросом на игры на западном рынке, и в наступившем фискальном году планируют сократить число релизов с 66 до 56 (да и попридержать некоторые из них).

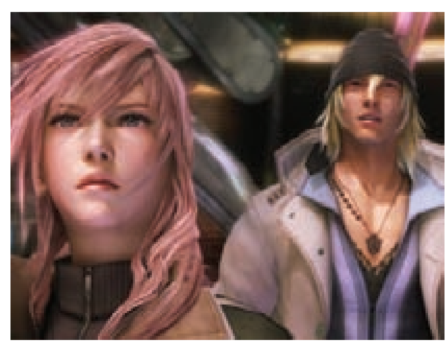
Представители Square Enix похвастались рекордной прибылью за все время существования компании. Несомненно, свою роль здесь сыграли Final Fantasy XIII (5.55 млн копий), Dragon Quest IX (4.26 млн только в Японии), Batman: Arkham Asylum (3.24 млн), Kingdom Hearts: 358/2 Days (1.49 млн), Dragon Quest VI (1.29 млн лишь на родине) и Just Cause 2 (1.19 млн). Президента компании Ёити Ваду спросили, стоит ли ждать Final Fantasy Versus XIII на Xbox 360, на что он ответил: «Мы продолжим рассматривать этот вопрос вплоть до формального анонса». Иными словами, есть шансы, что Versus станет мультиплатформенным релизом, как и FFXIII. Что же насчет Final Fantasy XIV? Вада отмахивается: «Когда-нибудь в 2010. Бог знает. Я не бог».

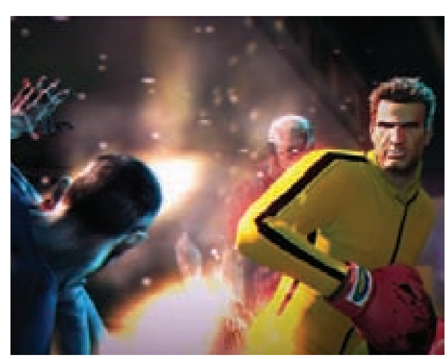
В THQ довольны увеличением выручки на 8% и тем, что средний балл ключевых игр, вышедших за этот период, на Metacritic – 82. В течение года, как заявляют в компании, непременно появятся Darksiders 2, Saints Row 3 и Warhammer 40,000: Space Marine.

Зато из штаб-квартиры Capcom с грустью сообщают о падении продаж на 27.3% и прибыли – аж на 73.1%. Издательство, тем не менее, планирует в самое ближайшее время реабилитироваться, надеясь на успех грядущих релизов. Так, в компании ожидают, что Monster Hunter Freedom 3 разойдется тиражом в 3.6 млн. копий, Dead Rising 2 – 3 млн., Lost Planet 2 – 2.2 млн., а Marvel vs Capcom 3 – 2 млн.

ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

**ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ FLEA FRIEND, DESTRUCTOID.COM:** «Dark Void, Bionic Commando = провал. Dark Void Zero, Bionic Commando: Rearmed, SF IV = успех. Убогие 3D-игры = облом. Классные 2D/2.5D ретро-проекты = победа. Мотай на ус, Capcom».





**Продажи консолей**

| PS3 | Xbox 360 | PSP | Wii | DS |
|---|---|---|---|---|
| 34.99 млн | 39.97 млн | 58.32 млн | 71.19 млн | 129.89 млн |



**КОММЕНТАРИЙ**
**НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА**



Мне все-таки более правдоподобной кажется версия про пронырливых японских журналистов, которым Nintendo поспешила испортить сенсацию, – уж слишком поспешным был анонс 3DS.

# Nintendo: меньше прибылей, больше обещаний

Nintendo слишком высоко взлетела, чтобы не упасть: за прошедший год ее доходы сократились на 18%. Президент компании Сатору Ивата назвал причиной происходящего закономерное падение спроса на консоли и пообещал, что в скором времени спрос этот будет стимулироваться. Так, нас ждет проект для DS, который станет настоящим «социальным феноменом», а для Wii в Nintendo готовят Wii Party – название говорит само за себя.

Не обошлось и без упоминания 3DS (это рабочее название, напомнил Ивата): в ней появится новая, более эффективная система защиты от пиратства, а 3D-эффект при желании удастся отключить. Преждевременный анонс консоли же был обусловлен желанием показать на E3 игры от сторонних разработчиков. Мол, для этого требовалось оповестить столько людей, что кто-нибудь непременно сболтнул бы об устройстве, испортив сюрприз.

Между тем самые продаваемые игры последнего времени издала как раз Nintendo: New Super Mario Bros. Wii, новые «Покемоны» и Wii Fit Plus.





# Electronic Arts: издательство №1

Джон Риччительло заявил, что Electronic Arts – лучший независимый издатель из тех, которые обеспечивают новинками PSP и Wii, а в случае с Xbox 360, PC и PS3 обгоняет даже Sony и Microsoft. Об этом говорят и продажи (в Америке и Европе четыре из двух десятков самых популярных игр за последний год – от EA), и оценки прессы: 20 игр компании получили на Metacritic рейтинг 80 или выше.

Насчет продаж у EA тоже радостные вести: успеха добились FIFA 10 (более 10 млн копий), Battlefield: Bad Company 2 (5 млн); Madden NFL 10, The Sims 3 и Need for Speed: Shift (более 4 млн каждая); Battlefield 1943 (более 1.5 млн, что для скачиваемой игры рекорд); Mass Effect 2 (1.6 млн) и Army of Two: The 40th Day (1 млн). А общий тираж выпусков сериала The Sims (отметившего как раз свой десятый юбилей) превысил 125 млн копий.

По словам Риччительло, 70% покупателей используют ваучеры на бесплатный DLC, идущие в комплекте с играми. Значит, борьба с пиратством и вторичным рынком уже дает плоды. Но останавливаться на этом компания не намерена. Начиная с Tiger Woods PPGA Tour 11, в коробке с каждым релизом EA Sports для Xbox 360 и PS3 будет лежать код одноразовой активации, открывающий доступ к онлайновым элементам игры. То есть, если вы купили подержанную копию, будьте уж добры за Online Pass заплатить $10 отдельно.

Ив Гильмо, глава Ubisoft, подтвердил, что «десятидолларовый проект» EA ему по нраву, и, скорее всего, французское издательство вскоре примет схожее решение.

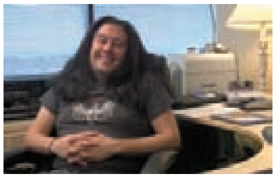
## The Sims и благотворительность

**Компания Electronic Arts отметила десятый юбилей сериала The Sims так: передала благотворительному фонду «Димина Мечта» 1 500 000 рублей на строительство дома для подростков с особенностями развития. Проект поддержали и многие российские знаменитости, в числе которых фотограф Владимир Глынин, стилист Влад Лисовец, художник Никас Сафронов и др.**



## Джон Ромеро извиняется

**Рекламную кампанию Daikatana вспоминают и по сей день. «John Romero is about to make you his bitch» – такое заявление вмиг настроило всю игровую общественность против соавтора Wolfenstein и Doom. В 2010-м Ромеро наконец-то догадался извиниться и объяснить, как слоган вообще мог появиться на свет: дескать, одобряя этот рекламный проект, он думал о том, что азартные киберспортсмены друг друга всегда костерят на чем свет стоит, и для «своих» подобное обращение конечно же покажется нормальным. Как видно, Ромеро просчитался.**



## PSP Essentials: по 599 рублей за игру!

**Sony объявила о выпуске линейки PSP Essentials – популярных PSP-игр по бюджетной цене (для России она составит 599 рублей). Серия будет пополняться каждые три месяца; на данный момент она состоит из двух десятков наименований, среди которых Daxter, Loco Roco, Burnout Legends, Fight Night Round 3 и WipEout Pulse. На полках магазинов они должны появиться уже в июне.**

**Цифры и факты**

**EA готовит летние конкурсы:** подробности на www.cyberplay.ru.

**В новой Total War** не будет огнестрельного оружия.

**С 21 мая действует скидка в 30%** для игр Need for Speed со специальной наклейкой.

**Sonic 4 перенесен** на вторую половину года.

### Сколько-сколько новых Call of Duty?

**Activision зарегистрировала ряд интернет-доменов, названия которых могут быть интересны игровой общественности – Call of Duty: Future Warfare, Advanced Warfare, Secret Warfare и Space Warfare, а также все вышеперечисленные наименования с цифрами 2 и 3 на случай возможных сиквелов. Activision обещала нам три новых Call of Duty в ближайшее время – насколько же далеко могут простираться ее планы на самом деле?**

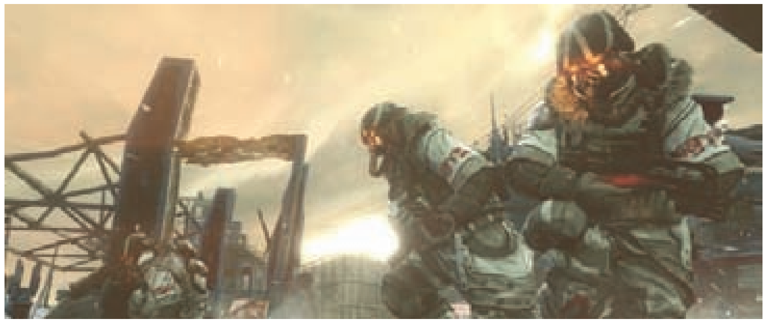
### «Братство» вместо третьей части

**Ubisoft анонсировала Assassin's Creed: Brotherhood, продолжение приключений уже известного нам по Assassin's Creed II Эцио Аудиторе. Теперь он – глава братства ассасинов, сражающихся против укрепившихся в Риме тамплиеров. Впервые в истории сериала в Brotherhood появится мультиплеер: драться разрешат как под началом Эцио, так и на стороне храмовников. Новинка должна выйти в конце этого года на PC, PS3 и Xbox 360.**



### Fable 3 выйдет также и на PC

**Microsoft объявила, что Fable III выйдет не только на Xbox 360, но и на PC. Для консоли, однако, готовится специальное издание. В него войдут игральные карты с изображениями персонажей; монетка с двумя сторонами (злой и доброй), призванная помочь в принятии серьезных решений; новый квест, в котором герою предстоит пройти по таинственному лесу и раздобыть легендарный меч; эксклюзивная локация, идеальная для заселения виртуальной семьи, и еще несколько внутриигровых мелочей. Fable III появится в магазинах ближе к концу года.**





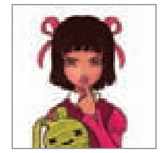
# Третья Killzone будет поддерживать 3D

Sony анонсировала третью часть шутерного сериала Killzone, которая продолжит события второй – несмотря на гибель диктатора Висари, война с хелгастами продолжается.

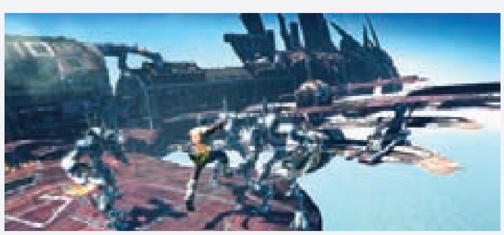
Нам обещают «уровни в десять раз больше, чем в Killzone 2» (sic!), новые стволы и средства передвижения, а также систему ближнего боя и, что самое любопытное, реактивные ранцы, которые будут активно использовать как ваши бойцы, так и противники. Впрочем, перестрелки по сравнению со второй частью останутся практически неизменными. Героям предстоит посетить ранее невиданные уголки Хелгана – непроходимые джунгли, токсичные свалки и заснеженные равнины – и даже повоевать в космосе! «Это как Давид против Голиафа – только у Голиафа есть тысячи солдат и термоядерный арсенал», – бахвалятся в Sony.

Что самое интересное, игра будет поддерживать стереоскопическое 3D. Так что если хотите погрузиться с головой в мир Хелгана, запаситесь соответствующими очками и телевизором.

**КОММЕНТАРИЙ**
**НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА**



Джек Коллер, занимающийся маркетингом «железа» Sony, в конце 2009-го заявил, что 3D-игры станут одним из ключевых для компании направлений в 2010-м. Так что Killzone 3 с поддержкой стереоскопического 3D – не исключение из правил, а свидетельство, что Sony пока не отходит от генерального плана.





# Царь Обезьян в постапокалиптической Америке

Продажи Heavenly Sword достигли полутора миллиона копий. Звучит неплохо, правда? Основатель Ninja Theory Тамим Антониадис так не считает: «Для независимой студии этого все равно недостаточно, чтобы отбить вложенные средства». Поэтому неудивительно, что следующая игра студии, Enslaved, стала мультиплатформенной. «Зачем ограничиваться одной платформой?» – объясняет Антониадис.

Для работы над сценарием Enslaved: Odyssey to the West был приглашен Алекс Гарланд («28 дней спустя», «Пекло»). В основу сюжета лег классический китайский роман «Путешествие на Запад» – сеттинг, правда, сменили на постапокалиптику (разработчикам после Heavenly Sword не хотелось больше видеть ничего фэнтезийного). Главного героя, Обезьяну, изобразит (с помощью motion capture) и озвучит Энди Серкис, «ожививший» Горлума и Кинг-Конга, а в Heavenly Sword исполнивший роль короля Бохана. Собственно, лишь за Обезьяну играть нам и доведется: субтильная девушка Трип будет сопровождать здоровяка на протяжении долгого путешествия, но с ее комплекцией – не до битв.

Namco Bandai планирует выпустить Enslaved в конце этого года, а разработчики уже готовят DLC, в котором геймеров ждут новые подробности сюжета.

**ЭТО ИНТЕРЕСНО**



**ТУАЛЕТНЫЙ ЮМОР** Сотрудникам монреальской студии ни на минуту не дают забыть, что они работают в славной компании Eidos. Даже на дверях туалетов здесь изображены не просто мальчик и девочка, а агент 47 и, ясное дело, Лара Крофт.



**ХИТ!**

ТЕКСТ
Хасан Али Альмаси



**КРАТКО ОБ ИГРЕ**

**ЧТО ЗНАЕМ?** Приквел к легендарной игре, для работы над которым была создана новая студия, в которой трудятся разработчики мирового класса.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Харви Смит и Уоррен Спектор, дизайнеры Deus Ex и Deus Ex: Invisible War не принимают участия в разработке. Не получится ли у Eidos, как в случае с Invisible War, хорошая игра, но плохая глава сериала?

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Что история будет длинной и интересной, со множеством неожиданных поворотов и побочных ответвлений. Что игре найдется, чем увлечь поклонников самых разных стилей прохождения.







Нам обещаны различные виды несмертельного оружия, а также немало способов бесшумной нейтрализации противников.

# Deus Ex: Human Revolution

**От редакции:** Только появившись на свет, студия Eidos Montreal решила сразу сделать себе имя, затеяв написать очередную главу одного их лучших ролевых сериалов современности. Наш специальный корреспондент побывал в Канаде, посмотрел на игру, пообщался с разработчиками и вернулся в отличном расположении духа. Мы тоже без дела не сидели и задали несколько важных вопросов директору проекта Жану-Франсуа Дюга – читайте его ответы во врезках.

Много лет назад – а точнее, в 1996 году – в далеком Техасе Джон Ромеро, только что закончивший работать над Quake, получил от Eidos предложение основать собственную студию – Ion Storm. Чуть позже подразделение Ion Storm было открыто в Остине, и пока Ромеро растрачивал деньги Eidos на проект, позже потерпевший одно из крупнейших фиаско в истории индустрии, дизайнеры Харви Смит и Уоррен Спектор делали игру, которой суждено было стать настоящей легендой. Конечно же, я говорю о Deus Ex. Ее создателям многое удалось сделать впервые. Механика шутера от первого лица в ней сочеталась с увлекательным сюжетом и огромными возможностями по исследованию игрового мира. Deus Ex по праву стала членом элитного клуба игр, оказавших колоссальное влияние на всю индустрию.

История главного героя Deus Ex, агента UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition) Джей-Си Дентона, начиналась с расследования, связанного с похищенной террористами вакциной от вируса «серой смерти», и приводила его к раскрытию глобального заговора. Выбор пользователя в разных ситуациях влиял на происходящее, так что игру требовалось пройти несколько раз, чтобы увидеть все варианты развития событий.

В 2003 году вышло продолжение, озаглавленное Deus Ex: Invisible War – сама по себе неплохая игра, но многие фанаты сочли ее слишком упрощенной (как по уровню сложности, так и по внутреннему устройству) по сравнению с оригиналом.

Перенесемся вперед, в 2007 год. Eidos готовится открыть новую студию в Монреале и привлечь туда профессионалов мирового класса. В Монреале на тот момент трудятся около пяти тысяч разработчиков, однако, разумеется, большинство уже занято в местных подразделениях таких компаний, как Silicon Knights, Electronic Arts и Ubisoft. Как же переманить лучших сотрудников? Ответ прост: предложить им работать над сериалом, который они обожают практически с детства. В качестве наживки была выбрана Deus Ex. Так родилась Eidos Montreal.

Разумеется, и я, лишь услышав о возможности взглянуть на новую Deus Ex, не медлил ни секунды и уже на следующее утро отправился в путь. Мне предстояло совершить два перелета через Атлантику с промежутком в полтора суток, но о разнице в часовых поясах пусть беспокоятся слабые духом. По прибытии нам устроили небольшой тур по студии, после чего настало время для презентации и интервью (часть из них вы найдете в конце этой статьи, часть – на нашем DVD). Мэри ДеМарль, веду-

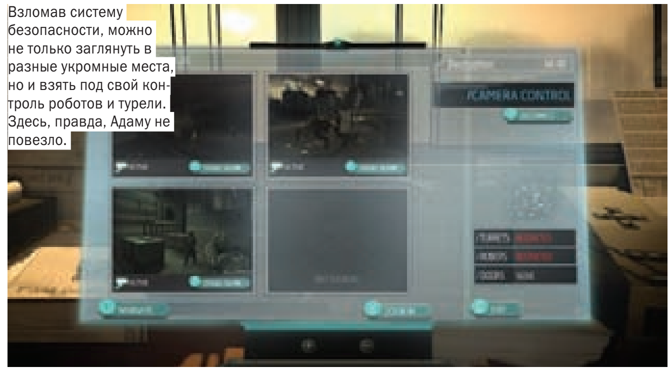
**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
ND Games
Разработчик:
Eidos Montreal
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.deusex3.com
Страна происхождения:
Канада

**Ищите интервью с разработчиками на диске «СИ»**



По скриншотам может создаться впечатление, что вся игра будет темной и мрачной, но это не так.



Взломав систему безопасности, можно не только заглянуть в разные укромные места, но и взять под свой контроль роботов и турели. Здесь, правда, Адаму не повезло.



**? С выхода первой Deus Ex технологии сделали огромный скачок вперед. У нас пока нет массово производимых биопротезов, но практически у каждого есть, например, портативное устройство для выхода в Сеть. Однако в Deus Ex героям по-прежнему приходилось пользоваться стационарными компьютерами. Получается, что первая игра сериала в чем-то менее технологически продвинута, чем наше настоящее, стало быть, Human Revolution должна быть еще более отсталой. Как вы собираетесь разрешить этот парадокс?**

**Жан-Франсуа Дюга:** Когда создавалась оригинальная Deus Ex, ее авторы пытались заглянуть на полстолетия вперед. Наша команда тщательно изучила современные тенденции развития технологий, а ведь нам надо заглядывать вперед лишь на 17 лет. Мы перелопатили кучу источников, исследуя, куда движется наше общество. Мы также консультировались со специалистами в области высшей нервной деятельности, создавая наши биомодификации. Конечно, это всего лишь игра, но все футуристические допущения в ней научно обоснованы.





**Вверху:** Разумеется, герою встретятся и биомодифицированные враги.

**Внизу:** Судя по всему, стеклянные потолки будут проламываться в Human Revolution довольно часто.

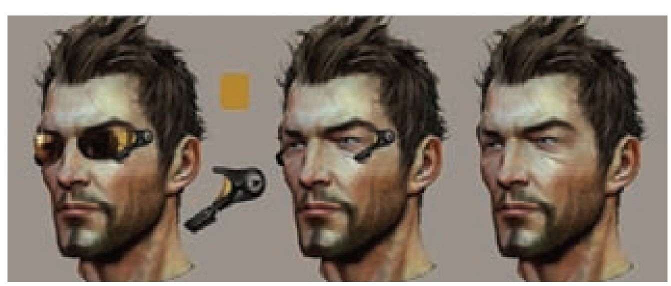
щий сценарист, рассказала нам о глобальных заговорах и любимых книгах и фильмах, которые ее вдохновляют. Звукорежиссер Стив Щепковски поведал о трудностях, связанных с наполнением звуками игры таких масштабов. Арт-директор Джонатан Жак показал нам концепт-арт и пожаловался на то, что все современные шутеры выглядят одинаково. Он сказал, что предпочитает альтернативные визуальные решения в духе Team Fortress 2, и хотя новая Deus Ex не настолько шаржирована, ему бы очень хотелось, чтобы графика в игре была выдержана в едином стиле, отличном от мрачного реализма, которым нас пичкают.

Далее слово взяли продюсер и ведущий геймдизайнер. Они рассказали, что игра является приквелом к первым двум Deus Ex и действие происходит в 2027 году, в те времена, когда люди, споря о моральности модификации человеческого тела, разделились на два лагеря. Однако, в отличие от старых Deus Ex, здесь речь идет не о нанотехнологиях, а о биомеханических устройствах. В мире Human Revolution организация UNATCO, сотрудником которой был Джей-Си Дентон, еще не существует, однако мы подозреваем, что ее появление может быть прямым следствием событий, которые произойдут в новой игре. Ее герой Адам Дженсен, хоть и работает в службе безопасности компании, производящей «апгрейды для тела», не может решить, как относиться к ним. Но однажды, отражая нападение на вверенное ему здание, он теряет сознание от ран – а приходит в себя с двумя «железными» руками. Кто-то принял решение за него. Однако, начиная с этого момента, все находится в руках игрока – мы вольны решать, пройти ли Human Revolution до конца с начальным набором модификаций или заполучить и другие сверхчеловеческие способности. Как



**? В каких случаях игра будет переходить к виду от третьего лица? Разрешат ли менять ракурс по желанию?**

**Жан-Франсуа Дюга:** Вид от третьего лица будет использоваться в заставках (как в первой Deus Ex), а также при выполнении контекстных действий – если вы прячетесь за укрытиями или используете определенные биомодификации. Укрытия задействовать необязательно – можно точно так же подойти к стене, глядя на нее от первого лица. Выбор остается за вами – но вряд ли кто-то не захочет узнать, как выглядит Адам со всеми своими апгрейдами.





и в первой Deus Ex, изначально мы мало что знаем об Адаме, однако постепенно, встречая людей из его прошлого и выполняя побочные задания, открываем правду о нем.

Наконец презентации, брифинги и рассказы о героях закончились, и мы смогли увидеть игру в действии. Нам показали Шанхай, один из пяти мегаполисов, в которые мы сможем попасть по ходу дела (в списке также фигурируют Детройт и Монреаль, а названия двух оставшихся пока не разглашаются). Адам оказался в островной части города, где сосредоточены предприятия биомодификационной индустрии. Согласно сюжету, когда на острове не осталось свободного места для новых офисов, над ним решили надстроить новый «слой» зданий.

Демо заняло примерно полчаса и началось с ролика (сцены на движке делаются здесь же в студии, а пререндеренное видео готовится при участии японских специалистов из Square Enix), показывающего, как Адам Дженсен прибывает в город. Высадившись, он сразу же наставил пистолет на случайного зеваку. Тот начал паниковать, и герою пришлось убрать пушку, чтобы прохожий успокоился. Таким образом был дан ответ на извечный вопрос: «Можно ли в вашей игре размахивать оружием где угодно?» Короткий ответ: «Да». Длинный ответ: «Да, но за убийство мирных людей вас, скорее всего, жестоко накажут».

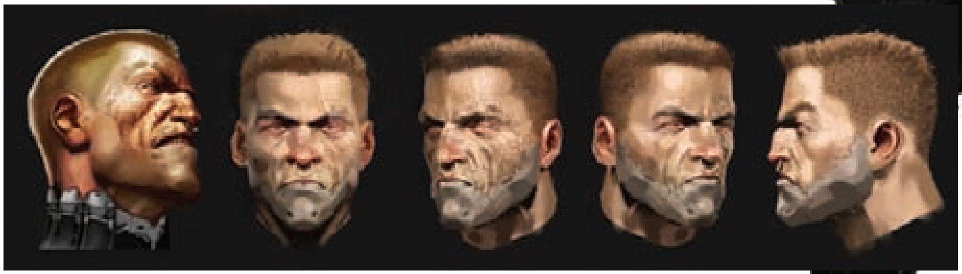
Шагая по узким улочкам, Адам приближался к своей цели – ночному клубу, с владельцем которого ему надо было поговорить. Мы заметили, что окружающая среда не только хорошо проработана визуально, но и детально озвучена, практически каждый активный объект издает какой-нибудь звук: шаги и разговоры людей, шипение пара, выбивающегося из труб и многое другое. Графика тоже была на уровне, к которому должна стремиться каждая крупная мультиплатформенная игра. Выглядело все ожидаемо киберпанково.

Добравшись до клуба, Дженсен поговорил с вышибалой и, расставшись с небольшой суммой денег, вошел внутрь и завел беседу с барменом (в диалогах нам, как обычно,

**Вверху:** Вид из окна квартиры Адама – яркие рекламные щиты на обшарпанных домах. Такое вот хреновое будущее.



Патрульные не выходят на маршрут без «собачки».



**?Будут ли использоваться очки навыков, как в первой части, или прокачка персонажа завязана только на биомодификации?**

**Жан-Франсуа Дюга:** В Deus Ex: Human Revolution герой улучшает приобретенные модификации и обучается более эффективному их использованию, задействуя опыт, полученный при выполнении заданий, исследовании мира, а также другими путями. Разумеется, существует множество вариантов развития персонажа – вы сможете подстроить его под свой стиль игры, равно как и выполнять миссии разными способами. Но за одно прохождение не удастся собрать все апгрейды и все виды оружия – многое будет зависеть от вашего выбора.

Очки опыта тратятся на приобретение новых талантов или улучшение уже имеющихся, обеспечиваемых биомодификациями. Например, Адам изначально умеет стрелять, но опыт и тренировка могут превратить его в настоящего снайпера. То же самое и с хакерскими способностями: базовый уровень доступен сразу, но опытный взломщик будет работать быстрее, более эффективно и более незаметно. Оружие улучшается по-другому: вы можете найти полезные «примочки» в тайниках или купить их за деньги. Однако умение обращаться с оружием – меткость и способность компенсировать отдачу – опять же связано с тем, насколько хорошо вы прокачали свои биопротезы рук.

предлагается выбирать из нескольких вопросов или ответов). Пришлось немного надавить на труженика шейкера, прежде чем он с неохотой сообщил герою, что хозяин гостей не ждет, но, вообще-то, его можно найти в VIP-кабинете. Нельзя не отметить, что и внутри клуба аудиовизуальная картина была на уровне – отличная работа с освещением, классная музыка, люди, разговаривающие на разных языках, и бармены, отвечающие с убедительным китайским акцентом.

Поднявшись по лестнице, Адам встретил другого бармена с огромным шрамом через все лицо. Тот процедил, что Дженсену здесь не рады, и лучше ему не искать встречи с боссом. Однако возвращаться с пустыми руками было не в стиле нашего супермена – получив отпор, он проник на задний двор и вырубил там охранника, подкравшись к нему в стелс-режиме. Вскоре выяснилось, что здесь, как и в старых Deus Ex, все не то, чем кажется – пробравшись по вентиляции к VIP-кабинету, герой (из неинтерактивной заставки) узнал, что отшивший его бармен и был хозяином клуба. Дженсену также удалось подслушать, что интересующий его груз должен прибыть в порт тем же вечером.

По окончании ролика нас перенесли в порт и продемонстрировали действие различных биомодификаций. Вначале герой подтащил большие ящики под окно (для этого нужен апгрейд силы), чтобы забраться в комнату охраны, где один из сторожей следил за происходящим, глядя на мониторы. Подкравшись к охраннику и нейтрализовав его, Дженсен получил возможность взломать систему наблюдения, чтобы разведать обстановку.

Позже нам продемонстрировали, как действует глазной биомод, позволяющий видеть сквозь препятствия и даже атаковать противников, пробивая стены, и другой, способный сделать героя временно невидимым. Однако вскоре его все-таки обнаружили, и игра из шпионской превратилась в ураганный шутер. Именно здесь проявились те элементы геймплея, которые так раздражают фанатов старых Deus Ex: автоматическое восстановление здоровья и укрытия, как в Gears of War или Uncharted. В наше время автолечение используется очень часто, чтобы не заставлять игрока бегать в поисках аптечек, если вдруг его сильно побьют – от этого ведь и динамика процесса страдает. Лично мне не показалось, что это такая уж большая беда – почему бы не предположить, что возможность самовосстановления обеспечивается теми самыми биомодификациями? *(Куда она только пропала в Deus Ex? – Ред.)*

Со сравнительно открытой местности бой переместился на склад, где и продолжался, пока не погиб последний охранник. Однако тут над зданием пролетел вертолет и сбросил большой ящик, пробив им стеклянную крышу. Из ящика выбрался здоровенный боевой робот – сцена выглядела очень по-киношному, хотя управление у игрока не отнималось.

После долгой и непростой битвы, в ходе которой были разбиты почти все контейнеры на складе, робот наконец был повержен, а Дженсен из очередной заставки узнал, что склад заминирован, и он должен успеть сбежать раньше, чем все взлетит на воздух. Взрывом героя вынесло из здания, и над израненным телом склонился мрачного вида мужик: «Пора умирать». Сражение с огромным механизмом, безусловно, стало достойным завершением демонстрации.



Новости, можно сказать, сами пришли в студию. Вот только где репортеры?



На этом конвертоплане Дженсен прибывает в шанхайский «нижний город».

**? Говорят, что вы работаете с Шелдоном Пакотти, сценаристом первых двух Deus Ex. А принимают ли какое-то участие в создании новой игры Уоррен Спектор и Харви Смит?**

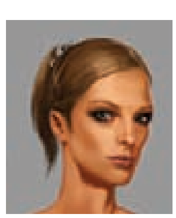
**Жан-Франсуа Дюга:** К сожалению, дела не позволили Уоррену и Харви заняться Deus Ex: Human Revolution, но, как вы правильно сказали, мы весьма тесно сотрудничали с Шелдоном Пакотти.



**? Как участвует в процессе разработки Square Enix? Пришлось ли что-то менять под их японские вкусы?**

**Жан-Франсуа Дюга:** К тому моменту, как компания приобрела Eidos, игра уже полтора года находилась в разработке. Square Enix всячески поддерживает нас, но непосредственно проектом не занимается.

**Вверху:** Судя по этой картинке, за киборгизацию Адама стоит благодарить компанию LIMB. Мы практически уверены, что это название – аббревиатура, и ждем ваших вариантов расшифровки.



Итак, нам показали практически все ключевые элементы: свободное передвижение по городу, разговоры и расследования, скрытный режим и бои лицом к лицу с врагами. Выглядит все отлично, и движок неплохо переваривает происходящее, немного снижая частоту кадров лишь в самых нагруженных действием сценах – но игра еще не готова, и мы вправе надеяться на дальнейшую оптимизацию.

Однако надо понимать, что решив возродить такой сериал, как Deus Ex, Eidos автоматически стала мишенью для фанатов – фанатов, которые, как и я, до сих пор с теплотой вспоминают эти игры, и часто отвергают любые изменения. А ведь меняться необходимо, если мы хотим поспеть за развитием технологий и эволюцией жанров. Ту же BioShock Кена Левина можно назвать обновленной версией System Shock 2, и к ней мало кто предъявлял претензии. Так что и я, увидев Deus Ex: Human Revolution, не считаю, что детали вроде восстанавливающегося здоровья вредят этой игре.

Когда разработчики поинтересовались моим мнением, я изложил те же мысли, которыми сейчас делюсь с вами. Сказал, что успех игры с такой «родословной» зависит от качества сценария и того, насколько хорошо сочетаются все ее части. А ведь с релиза первой Deus Ex прошло немало времени, и ставки с тех пор поднялись: Mass Effect, BioShock, Half-Life 2 все отличаются сильной сюжетной линией с неожиданными поворотами событий. Запросы нынешнего геймера, знакомого с этими блокбастерами, гораздо выше.

Однако, пообщавшись с разработчиками, узнав, что для большинства из них Deus Ex: Human Revolution – это настоящая игра мечты, увидев ее «вживую» и услышав, к чему стремятся авторы, ваш покорный слуга возлагает на нее гораздо большие надежды, чем перед этим – столь коротким! – визитом в офис Eidos Montreal. **СИ**

# Мэри ДеМарль, ведущий сценарист



**Первая Deus Ex стала настоящей легендой, завоевав сердца множества поклонников по всему миру. Тяжело, наверное, пытаться оправдывать их ожидания?**

Тут есть два важных момента. Во-первых, я сама фанатка сериала, так что от себя жду очень и очень многого. Вся команда настроена точно так же – мы хотим сделать игру, которая будет такой же захватывающей, такой же интересной и любимой геймерами, как и оригинальная Deus Ex. Однако надо понимать, что всем не угодишь – не стоит даже и пытаться. Страх, что твоя работа кому-то не понравится, будет только сбивать с толку. Необходимо просто сосредоточиться на цели: сделать самую лучшую игру, какую ты только можешь, и поменьше слушать тех людей, которые заранее уверены, что у тебя ничего не выйдет.

**Отличный совет! Итак, когда же вы приступили к работе над проектом?**

Спустя четыре месяца после запуска. Довольно рано, учитывая, что игра все еще находилась на стадии разработки концепции. Впрочем, костяк команды уже был сформирован, и они решили, что мы будем делать приквел, действие которого происходит в 2027 году, когда люди еще используют механические биомодификации. Они и станут камнем преткновения. В общем, мне предложили такой сюжет – не сюжет, а, скажем, так, основные идеи, от которых уже можно было отталкиваться.

**А над чем вы работали до этого?**

Я в игровой индустрии с 1997 года. Тогда я сотрудничала с ныне закрывшейся компанией Presto Studios, известной по сериалу The Journeyman Project. Однако первый проект, который я делала с ними, был Myst III: Exile, потом был Myst: Revelation, затем Homeworld 2 для Sierra и Dungeon Siege 2 для Gas Powered Games. В общем, много игр в разных жанрах, но все – крупные проекты.

**А до того, как занялись играми?**

Получив высшее образование, я переехала в Голливуд, работала писателем-фрилансером в индустрии развлечений, в частности сочиняла сценарии для Hanna-Barbera/Cartoon Network, пока не взялась за игры.

**То есть вы перебрались из солнечной Калифорнии в холодную Канаду ради Deus Ex?**

Не совсем. Сюда я переехала, когда писала сценарий Myst: Revelation для Ubisoft. После того, как мой контракт закончился, подвернулась эта возможность, так что я решила остаться. Когда я впервые попала на проект, компания еще не объявила, над чем мы будем работать, однако среди монреальских разработчиков уже ходили слухи, что Eidos создает студию, чтобы делать новую Deus Ex. Так что на собеседовании было очень забавно: мне рассказывали, что, мол, будет такой большой проект, очень интересный – в общем, ходили вокруг да около, стараясь не упоминать название Deus Ex, хотя большинство из тех, кто приходил наниматься на работу, представляли, о чем идет речь. В общем, и я знала, потому и решила занять эту вакансию и остаться здесь.

**Я правильно понимаю, что сюжет в игре будет довольно линейным с множеством побочных ответвлений?**

Да, сюжет более-менее линеен, однако можно повлиять на него – благодаря вашему выбору какие-то персонажи исчезнут из игры раньше времени или откажутся помогать в дальнейшем. Но многое происходит и за рамками основной истории.

**То есть вы хотите, чтобы у вас был сильный сюжет, и в то же время происходили разные необязательные события. Как же это все удастся упорядочить – игрок не запутается, что ему надо делать в каждый конкретный момент?**

В этом и заключается одна из главных сложностей, возникающих при написании сценария для игры. Прежде всего, мы прорабатываем основную историю, ищем в ней эпизоды, где игрок может сделать выбор, и решаем, какие последствия он за собой влечет. В ключевых моментах мы стараемся предугадать все возможные варианты действий игрока. Если же говорить о побочных заданиях, они тоже должны быть достаточно увлекательными, при этом логично сопрягаясь с главной сюжетной линией или добавляя какие-то штрихи к общей картине мира Deus Ex или портрету героя. Кроме того, есть еще вот какой аспект: я даже за собой заметила, что в Fallout 3, выбравшись из убежища, не пошла по сюжету, а начала проверять, как далеко смогу зайти, прежде чем игра начнет направлять меня. Знаю, что и другие люди так действуют, так что нужно дать им возможность отклониться от генеральной линии, чтобы история спокойно стояла на месте, ожидая, когда они вернутся. Работая сценаристом, ты постепенно учишься всяким хитростям, позволяющим поддерживать интерес игрока.

**И, конечно же, обманывать его, подбрасывая неожиданные повороты сюжета?**

Да, их мы тоже постараемся сделать. Куда же без сюрпризов в игре о глобальном заговоре? Чтобы интригу измыслить, приходится напрячь фантазию, работая всей командой. Главный фокус – сделать так, чтобы игрок, даже ожидая, что «что-то» случится, не мог бы догадаться, что конкретно произойдет.

**Как в BioShock с «Would you kindly...»**

Да, или, если проводить параллели с фильмами, то можно вспомнить «Шестое чувство» – мало кто сразу догадался, в чем там дело (я, впрочем, поняла, что герой Уиллиса мертв, уже в первые пятнадцать минут).

**Вернемся к вашему переезду из Сан-Диего в Монреаль. Я был на последней GDC и слушал лекцию об уровне жизни разработчиков, которая заканчивалась выводом, что здесь для них чуть ли не рай земной. Что скажете?**



**Вверху:** Мэри в Монреале не мерзнет.

Интересный вопрос. Я точно чувствую себя счастливее, но...

**Но здесь холодно.**

Ха-ха! Это так, но я на самом деле выросла в Манчестере, штат Нью-Йорк, что всего в шести часах езды отсюда. Потому для меня и это плюс – к холоду я привычна и люблю смену времен года. Здесь я ближе к своей семье, однако если говорить об условиях труда, то они не очень отличаются. В Сан-Диего я работала по контракту и внештатно, а когда пришла сюда, то была фрилансером. У всех, конечно, разные обстоятельства, но мне в Монреале нравится.

**Что ж, вернемся к игре. Сценарий, как я понимаю, уже закончен, чем же вы сейчас занимаетесь?**

Да, сценарий готов, диалоги написаны, однако работа над игрой – итеративный процесс, так что многое еще нужно доделать.

**Например?**

Мы подправляем тексты, добавляем новые сюжетные «слои», а есть еще всякие газеты и сообщения электронной почты... но в общем, да, дело движется к финалу. Однажды ко мне подошел один из наших сценаристов и сказал, что ему очень нравится проект, и ни в одной другой игре он не видел, чтобы у всех улиц были названия *(что ж он, в Silent Hill не играл? – Ред.)* – так что, да, мы придумываем названия кварталов и проспектов, разные бренды и их рекламу, множество мелких деталей – работа непростая, но увлекательная. Разумеется, все эти топонимы и торговые марки должны вписываться во вселенную Deus Ex.

**Тогда последний вопрос: откуда же вы черпаете вдохновение, придумывая все это – и основной сюжет, и побочные квесты, и газетные заметки, и все прочее?**

Я читаю фэнтези, научную фантастику и киберпанковские книги, смотрю телевизор, хожу в кино – в общем, погружаюсь в медийный океан и выныриваю из него с новыми идеями. Новости, например, пишутся «по мотивам» текущих событий. Если у нас есть тайные организации, мы изучаем современные теории заговора и прикидываем, как они эволюционируют за 17 лет. Или вот некий герой, которого, конечно, зовут не Билл Гейтс, однако некоторые его черты мы позаимствовали у бывшего главы «Майкрософт» – опять же, попытавшись представить себе аналогичного персонажа из ближайшего будущего.

**Спасибо за интервью!**

# Джонатан Жак-Бельтет, арт-директор

**?Первое, на что обращаешь внимание – в презентации нам показали островную часть Шанхая, и, хотя от того времени, когда разворачивается действие игры, нас отделяют всего семнадцать лет, в городе почти все здания кажутся очень ветхими, а некоторые даже полуразрушены...**

То, что вы видели – это «нижние этажи» Шанхая, историческая его часть, поверх которой надстроены новые кварталы. Естественно, нижний город гораздо старше, поэтому все там выглядит «бывшим в употреблении», но это и создает киберпанковскую атмосферу. Правда, в игре есть и более «аккуратные» районы – для контраста.

**?Что касается технической стороны – полагаю, вы, как большинство студий, создаете высокополигональные модели с текстурами невероятного качества, а затем упрощаете их до того уровня, с которым реально могут работать целевые платформы?**

Хм, нет, не обязательно. Для персонажей мы и правда делаем модели из миллионов полигонов с крутыми текстурами и затем конвертируем их, но уровни моделируются сразу такими, какими нужно. Создавать их в высоком качестве, а потом масштабировать – слишком много лишней работы.

**?А многие ли изначально задуманные вещи вам пришлось вырезать, потому что оказалось, что они в игре не к месту?**

Не то чтобы не к месту... Понимаете, работать с играми – это как обедать за шведским столом. Перед вами много разной еды, и вы начинаете: «Ой, хочу то, хочу это, и вон то на вид такое вкусное...», а потом видите, что все вам не осилить. У нас происходит что-то похожее. Но, замечу, отнюдь не по техническим причинам.

**?А как же тот телефон в квартире Дженсена, про который вы говорили, что он, мол, сам по себе неплох, но не сочетается с другими вещами в его доме?**

Да, такое случается то и дело, но я бы не сказал, что мы что-то «вырезаем» – просто пробуем разные варианты. Как я рассказывал на презентации, мы решили сделать игру в стиле «киберренессанса», так что даже внешний вид телефонов должен как-то напоминать об эпохе Возрождения. Понятно, что для такой задачи непросто найти готовое решение, приходится действовать методом проб и ошибок, попутно набивая шишки. Иногда нарисуешь что-нибудь, и тут же понимаешь – нет, это не подходит. Однако в других случаях тебе кажется, что получилось хорошо, ты вставляешь модель в игру, но через пару недель или месяц все равно видишь – не то. Приходится переделывать снова и снова, пока не выйдет, как надо.

**?А почему именно Ренессанс?**

Все началось с того, что мне на глаза попались анатомические рисунки Леонардо да Винчи. В Deus Ex: Human Revolution речь идет о том, как люди модифицируют свое тело. Для меня связь очевидна – если вы хотите изменить часть своего тела, вы должны досконально разобраться, как она работает. Именно в эпоху Ренессанса западный мир попытался понять, как функционирует наш организм. Католическая церковь стала позволять ученым и докторам исследовать строение человеческого тела. А ведь это были времена инквизиции – помните Галилео и прочих? Сейчас у нас в ходу трансгуманистские теории – практически то же самое.

**?То есть вы хотите сказать, что с философской точки зрения Deus Ex: Human Revolution возвращает нас во времена дискуссий об этичности попыток изучить устройство человека?**

Да, Возрождение подходит нам тематически, а кроме того, позволяет как-то выделить игру, сделать ее непохожей на другие. В конце концов, для меня не так важно, чтобы люди, познакомившись с плодами наших трудов, сказали «ух, ты, Ренессанс!». Если они просто почувствуют, что у нее есть свое лицо, что она дает им какие-то новые впечатления – значит, моя задача выполнена.

**?Насколько мне известно, движок у вас не лицензированный...**

Да, мы работаем с CDC, созданным Crystal Dynamics для Tomb Raider, но он полностью переделан. Теперь он работает по технологии «отложенного рендеринга» (deferred rendering), когда освещение сцены рассчитывается как постпроцесс, что позволяет нам использовать сотни источников света, сохраняя разумную частоту кадров. Пока что эта система используется очень мало где, например, в Dead Space и GTA IV, она также есть и в последней версии Unreal Engine, но ее задействуют далеко не все игры, созданные на этом движке. Ну, и еще в новом CryEngine.

**?Значит, без отложенного рендеринга игра не смогла бы работать на консолях.**

Безусловно. А так у нас есть затенение по схеме ambient occlusion в реальном времени, динамический туман с тенями – многое пришлось добавить в CDC специально для Deus Ex, так что люди очень удивляются, когда мы говорим им, что это, мол, движок Tomb Raider – совсем не похоже.

**?Тяжело разрабатывать для трех платформ?**

Да ничего из ряда вон выходящего, но игры вообще непросто делать, так что не буду врать, что каждый день все идет гладко.

**?Может быть, из-за какой-то одной версии приходится урезать другие?**

Скорее наоборот. Тут ведь вот какая интересная штука: на одной консоли мы можем сделать, скажем, освещение получше, а на другой – более эффективное сжатие данных, так что приходится подтягивать отстающую к уровню «лидера».

**?Что вдохновляет вас в работе?**

Я не изучал 3D или дизайн видеоигр, у меня традиционное художественное образование, история искусств, живопись и все такое. Я долго работал аниматором и иллюстратором – в Монреале ведь не было игровой индустрии до 1997 года, когда сюда пришла Ubisoft, да и тогда она делала игрушки по лицензии Playmobil и прочую неинтересную мне ерунду. Я воспитывался на классическом искусстве, из него и черпаю вдохновение. Из игр меньше – постепенно я понял, что они все какие-то одинаковые, новые проекты просто повторяют то, что уже было, на более высоком техническом уровне, с большим количеством полигонов и прочего. Не поймите меня неправильно – я пошел в индустрию, потому что люблю эти игры, но как образец для подражания они меня интересуют не в первую очередь. Я скорее уж почитаю, или в музей схожу.



**Вверху:** Джонатан в ужасе от современных одинаковых шутеров.

**?Во время презентации вы упомянули «долину живых трупов» – чем более реалистична графика, тем сильнее мы замечаем даже мелкие детали, разрушающие иллюзию. Вы поэтому делаете персонажей стилизованными?**

Да, мы хотим, чтобы наши герои выглядели правдоподобно. У некоторых разра-

ботчиков сейчас получаются хорошие игры, выдержанные в реалистической манере. Лучшая из таких, как мне кажется, Crysis, а в Crysis 2 будет кое-что и покруче, но в целом я не поклонник фотореализма. Для меня более важна общая достоверность, чтобы все части мира от А до Я были сделаны из одного теста. А то, скажем, у вас в игре у персонажа голова как настоящая, но если взглянуть на декорации, то там или текстурка мутная, или моделька корявая – в сочетании уже смотрится неубедительно, и иллюзия разрушается.

**? А вы не пытались рассматривать другие графические решения – Unreal Engine 3 или новый CryEngine?**

Да, но об этом надо спрашивать наших технических специалистов. Я больше занимаюсь артом и приданием визуальному ряду смысла. Работа арт-директора заключается не только в том, чтобы «сделать вам красиво», он также должен заставить игру говорить на языке зрительных образов. Даже если вы выключите звук, не будете слушать диалоги, картинка все равно рассказывает какую-то историю.

Что касается других движков – наши технари, конечно же, изучают их, чтобы понять, насколько мы конкурентоспособны, но я в этом мало участвую.

**? А весь ли арт в игре цифровой?**

У нас есть пара человек, которые используют традиционные методы, рисуют наброски, сканируют их, потом раскрашивают на компьютере, но большинство работают сразу в цифре. Но у нас в игре столько всего: например, около 1 200 предметов реквизита, так что если речь идет, скажем, о пластиковой бутылке, мы для нее концепт-арт не рисуем. Но телефоны, мобильники, компьютеры и прочие вещи, у которых в 2027 году должен быть специфический вид, начинают свою жизнь в виде концепт-арта, причем с соблюдением общего стиля, о котором я говорил. Если собрать все наши эскизы в одну книгу, получилась бы целая энциклопедия, сотни и сотни рисунков.

# Стив Щепковски, ведущий специалист по звуку

**? Во время презентации я заметил, как здорово вы используете объемный звук. Расскажите о вашем аудиодвижке.**

Наш движок поддерживает трехмерный звук в полной мере, так что в зависимости от вашей системы вы получите «честное» 5.1 или 7.1-канальное аудио.

**? Были ли какие-то проблемы, связанные с портированием на консоли?**

Да, в общем, нет. Мы используем сильно модифицированный движок Tomb Raider. Однако, как вы знаете, игры этого сериала сравнительно линейны, там нет большого открытого мира.

**? Легко предсказать, откуда придет звук...**

Именно, так что нам пришлось немало поработать, чтобы подстроить технологии под требования Deus Ex. Однако когда инструментарий был готов, дальше все пошло как по маслу.

**? А не было ли проблем с объемом контента? Я услышал множество фоновых шумов: какие-то люди говорили между собой, и еще раздавались самые разные звуки.**

Отличный вопрос – и отличный слух. Согласен, объемы данных здесь немаленькие. Всем персонажам в нашей игре есть что сказать, и мы постарались наполнить мир игры звуком, чтобы сделать его более живым.

**? Но наверняка же были какие-то ограничения – по памяти, скажем...**

У нас есть опыт работы с ограниченными объемами памяти – многие наши звуковики раньше работали над играми для DS и подобными проектами, где приходилось максимально эффективно использовать доступные ресурсы. Необходимо проверять каждую строчку кода, каждый байт памяти, иначе все легко может порушиться – впрочем, нас еще никто не мог упрекнуть в том, что мы «сломали игру».

Мы должны учитывать объем оперативки, кроме того, многие звуки читаются с диска в потоковом режиме, и число этих потоков тоже ограничено. Часто приходится чем-то жертвовать, но для этого существует система приоритетов. Например, во время боя звучит музыка, выстрелы, люди кричат «Граната!» или «Я ранен!» Как тут решить, что оставить, а что вырезать? И вот мы смотрим и говорим: «Так, вот этот пятый парень в заднем ряду – наверное, не обязательно слышать его вопли среди всего этого шума». Если, несмотря на подобные жертвы, звуковая картина получится цельной и логичной – значит, мы старались не зря.

**? А как вы работаете над роликами – вначале делаете сцену, а потом просите композитора написать музыку, или сотрудничаете с ним уже на концептуальной стадии?**

Да, обычно мы начинаем работать с композитором после того, как получаем раскадровку. Когда графика готова, встречаемся еще раз, чтобы собрать все заготовки воедино. Иногда автор ролика дает нам послушать чужую музыку, скажем, из какого-нибудь фильма, и говорит, что ему нужно нечто подобное, и тогда мы отталкиваемся уже от этого образца.

**? Не всякий композитор так сможет – по концепт-артам представить, что получится в итоге, и написать подходящий саундтрек. Тут нужно особое мастерство.**

Именно, но мы наняли человека, который в этом отлично разбирается, нам не приходится подолгу все ему объяснять. Иногда на финальной стадии приходится вносить некоторые изменения, но он и с этим отлично справляется.

Наше время подходит к концу, но теперь я бы хотел у вас кое-что спросить. Как вам наша демонстрация?

**Ну, то, что я видел, выглядит круто, но, будучи фанатом сериала, особенно первой игры, я бы поостерегся давать окончательную оценку – проект таких масштабов можно справедливо судить, только когда он полностью готов.**

Ха-ха, ясно. Мне всегда интересно услышать ваши отзывы.

**Благодарю, жаль только, не всегда мое мнение учитывается. Спасибо за интервью. СИ**




**Вверху:** Настоящие аудиокудесники играют в настольный хоккей на слух.

**ЭТО ИНТЕРЕСНО**

**СМЕНА КАРАУЛА** Создатели первой Crackdown, команда Realtime Worlds, с самого начала рассчитывали превратить собственное детище в полноценный сериал – ждали только сигнала от Microsoft. И, не дождавшись, взялись за другой проект, онлайновую APB (All Points Pulletin), распространением которой займется EA Games. Вскоре, однако, выяснилось, что в Microsoft о Crackdown не забыли, тем более что права на игру и ее возможные продолжения остались за корпорацией. Так на сцене появилась Ruffian Games.

**ХИТ?!**



Первая Crackdown по праву могла гордиться шикарными взрывами, но сиквел, кажется, намерен превзойти достижения предшественницы по всем статьям.



ТЕКСТ

Алексей Голубев

# › Crackdown 2

Гипотеза, для многих давно превратившаяся в непреложную истину, – мир будущего едва ли напоминает курорт. Войны корпораций, правительственные интриги, экологические катастрофы и беспощадные попытки решить все эти проблемы силами специальных Агентов – вот что такое светлое «завтра» по версии Crackdown 2.

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action.adventure.shooter
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский издатель:
Microsoft
Разработчик:
Ruffian Games
Количество игроков:
до 16
Дата выхода:
09 июля 2010 года
Онлайн:
http://www.ruffian-games.com
Страна происхождения:
Великобритания

Оригинальную Crackdown сегодня вспоминают не так уж часто – хотя вышедшая в 2007 году игра была, несмотря на определенные недостатки, отнюдь не плоха, и уж как минимум могла претендовать на звание одного из лучших, и в чем-то даже оригинальных, клонов непотопляемой GTA. Увы, в тот год подавляющее большинство владельцев Xbox 360 ждали выхода Halo 3, многопользовательская демоверсия которой была запущена вместе с творением Realtime Worlds, – и до сих пор злые языки утверждают, будто хорошими продажами Crackdown обязана именно этому придуманному маркетологами симбиозу.

Что ж, очень скоро это мнение удастся либо подтвердить, либо, наоборот, опровергнуть – едва Crackdown 2 доберется до магазинных полок. Повторит ли сиквел успех предшествующей части? Или, лишенный поддержки в виде демоверсии другой, более ожидаемой новинки, пойдет ко дну? Сейчас ответить на эти вопросы, вероятно, никто не сможет – разве что, изучив доступные на сегодняшний день факты, сделает пару-тройку смелых предположений.

## Пять ступеней успеха

**Несмотря на кажущуюся хаотичность, в Crackdown 2 все же найдется место более или менее систематическому развитию персонажа, благодаря которому Агент, по идее, не только научится использовать новые приемы, но и приспособится к вашему стилю игры, будь то рукопашные схватки или скоростной стритрейсинг. Дело остается лишь за малым – целенаправленно «прокачивать» один из пяти ключевых параметров, а именно driving, strength, agility, shooting и explosives. Названия говорят сами за себя: driving позволит быстрее ездить и комфортно чувствовать себя, имея дело даже с самыми экзотическими механизмами, strength прибавит мышечной массы, agility напрямую повлияет на скорость передвижения, высоту и длину прыжков, shooting позволит искусно владеть любым огнестрельным оружием, а рост показателей explosives создаст вам репутацию мастера подрывной деятельности. Собственно процесс повышения квалификации прост – нужно только собирать специальные сферы, вываливающиеся из убитых врагов. А так как недруги отнюдь не в дефиците, то и с получением упомянутых сфер проблем возникнуть не должно.**



## Счастливое завтра

Заключительные сцены первой Crackdown не просто намекали – нахально тыкали в сторону грядущего продолжения каждым кадром концовки, повествующей о смертоносном вирусе. Том самом вирусе, который (между прочим, не без нашей с вами помощи) выбрался за пределы подпольных лабораторий и поверг и без того далекий от благополучия и процветания мегаполис в пучину всеобщего хаоса.

Правда, тогда мы еще не знали наверняка, как именно будет действовать созданная в атмосфере строжайшей секретности зараза. Зато с выходом Crackdown 2 любой желающий сможет посмотреть, к чему приводит неосторожное обращение с опасным биологическим оружием. Впрочем, каких-либо откровений ждать не приходится – сценаристы из студии Ruffian Games (она пришла на смену

**КРАТКО ОБ ИГРЕ**

**ЧТО ЗНАЕМ?** Продолжая традиции предыдущей части, Crackdown 2 предложит нам взять на себя роль Агентов – суперсолдат будущего, созданных, чтобы восстановить законность и порядок в огромном городе, не слишком задумываясь о методах.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Полный отказ от элементов мирной жизни в sandbox-игре – шаг довольно рискованный. Вдвойне рискованный, если нам не предложат более или менее внятный сценарий и продуманные сюжетные миссии.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Из Crackdown 2 может получиться роскошный фантастический боевик с полной свободой действий и отличным многопользовательским режимом. Но только в том случае, если разработчики выполнят все обещания.

Realtime Worlds) решили не изобретать колесо, а воспользовались старой доброй идеей превратить всех зараженных вирусом людей в зомби. Они-то и станут нашими главными недругами. Хотя далеко не единственными.

Дело в том, что наиболее инициативные обитатели Pacific City тоже не сидели сложа руки и организовали фронт народного сопротивления The Cell, сторонники которого испытывают одинаковую неприязнь и к зомби, и к сотрудникам Агентства. Вывод? Не стоит рассчитывать на чью-либо помощь и поддержку – главные герои смогут положиться исключительно на самих себя, да еще, пожалуй, с определенной долей осмотрительности, на оставшихся в тылу коллег, готовых время от времени поделиться ценной информацией с протагонистами.

К слову о последних – их официальная биография изменений не претерпела: работают на правительство, выполняют всевозможную грязную работу, не отказываясь от сверхурочных, а взамен получают разнообразные поощрительные призы, при помощи которых любой рядовой Агент из более-менее обычного человека постепенно превращается в эдакое подобие Терминатора и Невероятного Халка, пуленепробиваемого, неутомимого и фантастически сильного. Только такие суперсолдаты и способны остановить беспорядки в городе. И поверьте нам на слово – методы борьбы будут самыми жесткими.

## Зрелище не для слабонервных

Если вы полагали, будто Pacific City прежних лет был местечком малосимпатичным, спешим сообщить пренеприятнейшее известие –с появлением на улицах толп обезумевших больных (правительство их ласково зовет freaks – уроды) и вооруженных повстанцев канувшие в Лету войны криминальных синдикатов кажутся чередой детских праздников. В конце концов, во времена первой Crackdown в городе хоть иногда не стреляли, а спокойно прогуливающиеся пешеходы были не таким



Точно рассчитанный удар в челюсть способен утихомирить кого угодно – даже оголодавшего зомби.



Сторонники The Cell не могут тягаться с Агентами ни силой, ни совершенством экипировки, но легко восполняют и то, и другое за счет численности и меткости.





**Слева:** Ночь – время «уродов». К сожалению, многие задания приходится выполнять и в темное время суток, отбиваясь от толп кровожадных врагов.



Укрытый броней, маневренный и отлично вооруженный, вертолет Агентов пока больше смахивает не супероружие, которое может свести игровой баланс к нулю.



Еще одна новинка футуристического автопрома – компактный броневик, оснащенный крупнокалиберным пулеметом. Незаменимая в хозяйстве вещь.

уж редким зрелищем. Увы, это все уже в прошлом. В Crackdown 2 от мирной жизни ничего не останется. Темп игрового процесса порой куда больше напоминает безостановочную мясорубку Dead Rising, чем социально-ориентированную GTA IV, – побеждает тот, кто научится быстро бегать и еще быстрее убивать. А разговоры потом.

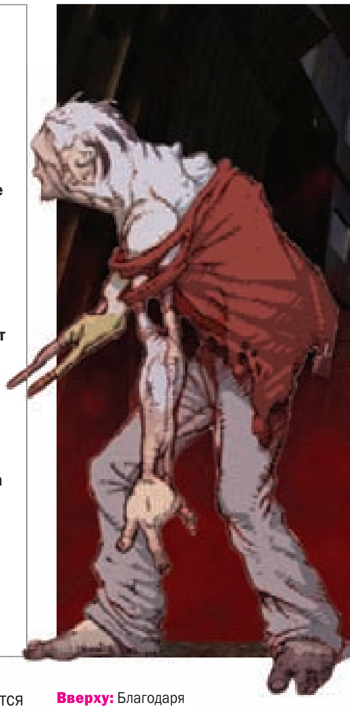
С самого начала Агент превосходит большинство противников выносливостью, силой и скоростью – но он или она отнюдь не бессмертны. Тяжелые ракетницы бунтовщиков, когти и зубы зомби вынуждают проявлять осмотрительность и не бросаться в бой, очертя голову. Попав в окружение кровожадной толпы или под перекрестный огонь, не всегда получится отступить, а надпись Game Over еще никому настроения не поднимала. Вместе с тем, Агенты могут и должны учиться по мере получения опыта – с тем, чтобы рано или поздно разжиться новыми возможностями и новым оружием. И то, и другое – не просто способ быстрее и эффективнее истреблять уже хорошо знакомых врагов, но и пропуск в закрытые до поры до времени районы города, где нас с вами поджидают очередные смертельно опасные задания руководства, требующие как отменной физической подготовки, так и удачливости.

Важный момент в виртуальной реальности Crackdown 2 – смена дня и ночи. Раньше она почти не влияла на ход событий, но теперь, с появлением зомби, игрокам придется довольно часто поглядывать на часы. Помните неуклюжую «Я, легенда» с Уиллом Смитом в главной роли, где охочие до чужой плоти заразные кровососы боялись солнечного света и выходили на улицы после заката? Эта привычка передалась их двоюродным братьям в Crackdown 2 – до наступления сумерек полчища «уродов» предпочитают скрываться в подземных катакомбах и подвалах заброшенных зданий. Зато в темное время суток они, отбросив стеснительность, становятся настоящими хозяевами города, готовыми разорвать на куски любого. И то сказать, среди подхвативших экзотическую болезнь сограждан попадаются такие рослые и свирепые личности, что даже хорошо подготовленный Агент очень рискует, если не будет соблюдать безопасную дистанцию. Что, конечно, зачастую не так-то просто, учитывая постоянный численный перевес противников.

Обычная ситуация для Crackdown 2 – уклоняясь от схватки с одной толпой озверевших преследователей, наткнуться на их не менее голодных собратьев в соседнем переулке. Есть от чего прийти в отчаяние?!

## Больной Агент

**Хотя основной удар смертоносный вирус нанес по рядовым гражданам Pacific City, Агентам от него тоже досталось – некоторые из них не смогли уберечься от цепкой заразы и пополнили ряды «уродов». Именно ваши бывшие сослуживцы, скорее всего, и станут самыми серьезными оппонентами из тех, с кем предстоит встретиться лицом к лицу. И горе тому, кто решит вступить с ними в драку без надлежащей боевой подготовки. Инфицированные обладают теми же навыками, что и сохранившие здоровье и разум Агенты – разве что больше полагаются на руки и ноги, а не винтовки и ракетницы. К тому же, если верить предварительной информации, вирус сделал многих из них куда сильнее, что серьезно понижает ваши шансы в ближнем бою. Остается одно – постараться измотать противника всеми доступными средствами, и лишь добившись желаемого результата, переходить в наступление.**

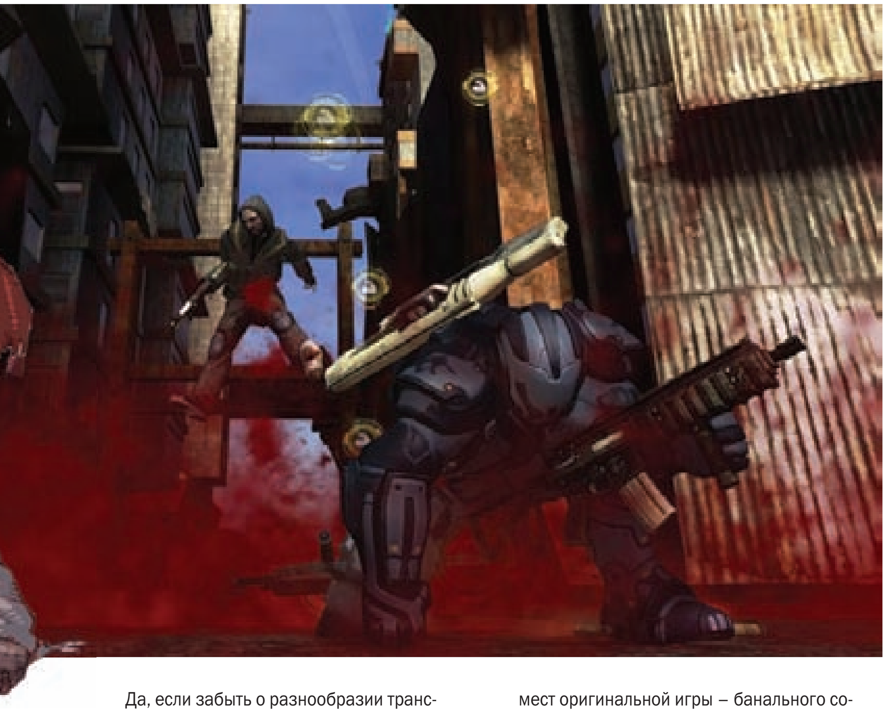


**Вверху:** Благодаря технологии cell-shading вторая часть Crackdown по-прежнему смахивает на хорошо нарисованный мультик. Но обилие крови в кадре сразу же избавляет от иллюзий – мультфильм получился для взрослых.





**Внизу:** Кем был этот здоровяк до болезни, остается только гадать. Ваша задача – исцелить громилу единственным доступным Агенту способом.



**ВО ВРЕМЕНА ПЕРВОЙ CRACKDOWN В ГОРОДЕ ХОТЬ ИНОГДА НЕ СТРЕЛЯЛИ. В CRACKDOWN 2 ОТ МИРНОЙ ЖИЗНИ ПОЧТИ НИЧЕГО НЕ ОСТАЛОСЬ.**



**Вверху:** От крыш до подвалов – Агенты проберутся везде.

Да, если забыть о разнообразии транспортных средств, способных изменить соотношение сил в вашу пользу. Или, по крайней мере, открыть пути к отступлению. В прежние времена Агентам были доступны всего три модели наземного транспорта – их, правда, разрешали постепенно модернизировать, делая быстрее, маневреннее и прочнее. Во второй части список доступных средств передвижения значительно возрастет, но переделывать их под собственные нужды, очевидно, уже не позволят. А в качестве компенсации предложат воспользоваться либо суперсовременным штурмовым вертолетом, вооруженным по самые лопасти, либо специальным костюмом, владелец которого получит возможность если не летать, то, как минимум, планировать вниз, не опасаясь болезненных падений и тому подобных неприятностей.

## Одна голова хорошо, а четыре лучше

Многопользовательский режим первой Crackdown, хоть и нашел своих приверженцев, так и остался одним из самых слабых мест оригинальной игры – банального совместного прохождения на двоих попросту не хватало, чтобы раскрыть весь потенциал работающих плечом к плечу Агентов. В Ruffian Games промашку коллег учли; как следствие, обновленный co-op позволит уже четырем пользователям объединять усилия и зачищать город от носителей опасной заразы. А тем, кому и этого покажется мало, будет предложено выбрать из двух зол большее: традиционный Team Deathmatch или, как минимум, не менее занятный Rocket Tag, который просто обязан стать фаворитом для всех поклонников сетевых баталий.

Суть режима сравнительно проста: кто-то один, добежав до специальной сферы, превращается в тот самый Rocket Tag. Чем дольше он удерживает столь экзотический титул, тем больше очков получает в течение матча. Задача остальных участников побоища очевидна – пристрелить хапугу как можно скорее и занять его место. Одна маленькая, но очень важная деталь – ВСЕ бойцы вооружены ракетницами, другого оружия на картах попросту не предусмотрено. Ну, а теперь прибавьте сюда физические данные Агентов, прыжки с небоскреба на небоскреб и тому подобные трюки. Плюс сумасшедший ритм схватки, где победа или поражение во многом будут зависеть от умения действовать не только очень четко, но и максимально быстро. Ведь стоит тому или иному игроку зазеваться, и его немедленно накроет ракетный удар, пережить который не поможет даже крепкая броня и накачанные имплантатами стальные мышцы.

Разумеется, одного лишь интересного режима (и двух сравнительно обыденных) для достижения успеха мультиплееру Crackdown 2 явно недостаточно. Чтобы не отстать от конкурентов, потребуется как минимум хороший набор карт и правильно сбалансированное оружие. Получится ли у разработчиков не забыть и о том, и о другом, станет ясно уже через считанные недели.



## Заградительный огонь

Откровенно говоря, 2010 год пока трудно назвать для Xbox 360 успешным. Ближайший конкурент в лице, разумеется, PS3, уже не стесняясь, наступает на пятки, а Microsoft, по самым разным причинам, пока не может восстановить прежний темп, который сама же в свое время и задавала, очевидно, надеясь перейти в контрнаступление осенью, ошеломив противника ковровой бомбардировкой из Natal, Halo: Reach и Бог знает, чего еще (X360 Slim?). Судя по всему, Crackdown 2 частью этой масштабной военной операции не является, скорее, напротив – проект Ruffian Games должен помочь корпорации потянуть время и завершить все необходимые приготовления, не теряя лояльности поклонников. Вместе с тем, сказанное не означает, будто Crackdown 2 обязана стать плохой, либо проходной игрой. Как раз наоборот, вторая попытка сделать «GTA будущего» едва ли разочарует поклонников данного жанра и тех, кому нравилась первая часть. Другое дело, что большего от нее создатели и не ждут. Но мы-то с вами отлично знаем, что размеры рекламного бюджета в современной игровой индустрии еще ни о чем не говорят. **СИ**

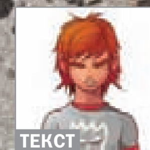
PC
PS3
XBOX 360

**ЭТО ИНТЕРЕСНО**



**ИСТОРИЯ СЕРИАЛА** Впервые с Medal of Honor мы столкнулись 1999 году, на платформе PS one. Тогда шутеры от первого лица на консоли казались курьезом. Впрочем, сделана игра была недурно, хорошо продалась. Затем валом пошли сиквелы на PC, PlayStation 2, Xbox и других платформах, сериал захлебнулся, и Medal of Honor почти списали со счетов. А напрасно. Новая Medal of Honor перезагружает сериал – больше никаких немцев, японцев, союзников и русских. Талибские боевики – вот угроза человечеству!

**ХИТ?!**



ТЕКСТ – Константин Говорун

# Medal of Honor



Душманы перли в полный рост. Цепь за цепью, лопоча проклятья на пушту, потешно размахивая автоматами. Плоть от плоти этой выжженной земли, они не боялись смерти. Внизу в ущелье тихо ржавел подбитый Т-62. Их предки втоптали в грязь британские пробковые шлемы. Победа принесет им право остаться варварами, обратить в прах возведенные колонизаторами больницы и школы, унизить мягкотелых гяуров. Поражения многоголовая, ядовитая, подлая гидра не терпела никогда.

Новая Medal of Honor удивительно перекликается с отечественной игрой (простите, это не издевка) «Правда о девятой роте». Обезжиренная, намеренно аполитичная – продюсер Грег Гудрих открещивается от любой томклэнсятины – зато порядка на три дороже, достовернее, интереснее, образнее. Лучше. И все же некоторые кадры как будто скопированы один в один. Неудивительно: хоть персонажи Medal of Honor и вымышлены, война достоверна. А Афганистан? Афганистан never changes.

## Из вторых рук

«Вы бывали там сами?» – спрашиваю я разработчика. Грег, отрастивший за последние полгода натурально бенладеновскую бороду, расстроен: «Знаете, я очень хотел, выяснил, как там и что, но… запретили из соображений безопасности». Как знакомо! Помнится, Гоблин тоже хотел слетать на ту самую высоту, разузнал расценки летчиков-фрилансеров с частными Ми-8 в комплекте, но… «стреляют». «Слушайте, скажите честно, а можно ли в вашей игре убивать русских?» – очевидный после Modern Warfare 2 вопрос. «Нет, русских в новой Medal of Honor совсем нет. Зато есть настоящие чеченские боевики! В горах же – лагеря их подготовки, организованные Аль-Каидой!» – Грег выдает «Стране Игр» главный секрет Пентагона. И далее рассказывает, как выписывал настоящих живых чеченцев, арабов и

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Los Angeles, DICE
Количество игроков:
неизвестно
Дата выхода:
12 октября 2010 года
Онлайн:
www.medalofhonor.com
Страна происхождения:
США/Швеция

**КРАТКО ОБ ИГРЕ**

**ЧТО ЗНАЕМ?** Классический FPS-сериал Medal of Honor возрожден и готов бросить вызов Call of Duty. Дорогой, красивый шутер о современной войне. Реалистичный и одновременно доступный для новичков.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Предыдущие части Medal of Honor слегка попахивали отстоем (после слива). А новая уж больно похожа на Call of Duty. Вдруг ей после релиза достанутся ярлык «клона» и обвинения в плагиате?

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** На длинный, увлекательный сингл в духе Modern Warfare 2, но без провокаций и с хоть какими-нибудь оригинальными находками. И мультиплеер, достойный студии DICE.



пуштунов для трехъязыкой озвучки врагов. Никакой халтуры – даже если качество работы оценит от силы с десяток геймеров-филологов. Достоверность – вот конек новой Medal of Honor. Да и, подозреваю, российские депутаты-патриоты будут в восторге.

Достоверность гарантируют и тесные контакты Electronic Arts со спецслужбами, армией США. Не называя никаких имен, Грег рассказывает: сценарий игры, отдельные реплики героев, визуальный стиль, анимацию – все это проверяли и утверждали специалисты с правом вето. И секреты Пентагона не уплывут теперь к геймерам из арабского мира, и поведение солдат стало реалистичнее, естественнее. Даже пистолет бойцы держат так, как учил сержант в учебке, а не коп в полицейской академии. Грег удивляется: он и не подозревал, что в разных родах войск регулярной армии – и то свои методики стрельбы из одной и той же M4. И, конечно, друзья из Пентагона щедро поделились фотоматериалами, картами, съемками со спутника. «Мы и не подозревали, что в Афганистане есть не только унылые горы, но и леса, пески, снег… Идеальный набор для видеоигры!» Так что настоящие ветераны Афганистана, вернувшись на техасщину, могут включить игру и показать детям: «Вот чем занимается ваш папа!»



**Вверху:** Вертолеты «Чинук» – на них рейнджеров довозят до места геройской гибели.

## Кувалда хирурга

Лирическая часть закончена – включаем игру. «Для начала покажу регулярную армию», – говорит Грег. Как вы, возможно, знаете, история Medal of Honor разбита на эпизоды с разными персонажами; обычно это либо армейские рейнджеры, либо бойцы сил специального назначения (Tier 1; у русских журналистов можно встретить восточное имя Тирван). «Молот» и «скальпель» – излюбленные аналогии разработчиков. Каждой задаче – свой инструмент! Рейнджеры что «вся королевская рать» прут напролом с поддержкой с воздуха, под прикрытием бронетехники, под барабанную дробь. Их задачи на виду – подавить сопротивление, захватить объект, отбить контратаки, повесить медаль на шею. Бойцы специальных сил работают в тылу врага, не всегда официально, поэтому полагаются только на себя и товарищей по оружию. Их подвиги не попадают в официальные сводки. Сценарий построен так, что миссии плавно перетекают друг в друга. Один герой замечает конвой с грузовиками, передает информацию в штаб, и уже совсем другой боец (но тоже под вашим чутким руководством) перехватывает груз. Повлиять на развитие сюжета, естественно, нельзя – игра строго, традиционно линейна.

## И хочется, и колется…

«Сцена из демоуровня намеренно цитирует высадку в Нормандии», – в десятый раз за день (до меня у него побывала делегация GameSpot, после обеда – встреча с

**Внизу:** Как говорится, в динамике игра выглядит лучше, чем в статике.





### Сингл vs мульти

**Над Medal of Honor работают сразу две студии. DICE, создатель Battlefield, корпит над мультиплеером и использует графический движок Frostbite (если это кому-то интересно). Обещает не скопировать BFBC2, а выдумать что-то новенькое. Сингл – вотчина EA Los Angeles. К слову, не тех самых людей, что выдали нам C&C4 (они живут на другом этаже и встречаются с Грегом только в столовой, в специальной комнате для игры в Rock Band и мини-аркадном зале с настоящим Mortal Kombat II), а собственно создателей всех последних Medal of Honor. Движок – «сильно модифицированный Unreal Engine 3».**

**Слева:** Авиаудар может случайно накрыть и ваших бойцов. Осторожней наводите летчиков на цель.

**Внизу:** «Чинуки» не всегда довозят рейнджеров до места геройской гибели. Иногда падают по дороге.

Eurogamer; и так целый день) рассказывает Гудрих. За последние годы тем же отметилась куча игр – от Valkyria Chronicles до Killzone 2; уж кто только не побывал в роли немцев! Вот только цикл Medal of Honor воспроизвел оригинальный D-Day еще в эпоху PlayStation, фактически открыв дорогу жанру «военно-исторических FPS с сюжетом». Другое дело, что эпигон Call of Duty спустя годы потеснил пионера, а потом и вовсе задал моду на совсем другой сеттинг – современную войну. Modern Warfare. Публика устала от «старомодных» томми-ганов и ППШ, Т-34 и «Тигров», «Ил-2» и «Зеро». Поэтому и Medal of Honor сменила место и время действия на Афганистан наших дней.

В августе 2008 года американские военные форумы пестрили сообщениями милитари-маньяков: «Как классно видеть по ящику залпы «Градов», горящие Т-72, налеты бомбардировщиков! Думал, не доживу никогда до такого дня». Ведь одно дело – обсуждать в Интернете статьи из «Википедии», а другое – подглядеть одним глазком, как военная техника работает на практике. Так, как задумано ее создателями. Цикл Modern Warfare не только показал красивые картинки в телевизоре, но и дал виртуально влезть в шкуру тех, кем никогда не станут интернет-патриоты. Подержать палец на гашетке пулемета… Не факт, однако, что Medal of Honor оправдает их ожидания. Ведь в Афганистане некому запускать «Тополь-М» по американским городам. Техника, разработанная для войны с соперником-сверхдержавой, брошена на подавление даже не иракской национальной гвардии – лишь повстанцев с АКМ. Впрочем, если вам понравилось палить из пушек АС-130 по букашкам-человечкам далеко внизу (см. первую Modern Warfare), – в Medal of Honor как раз есть похожая сцена. Для войны с русскими (любой страной с современной системой ПВО) самолет был бы безнадежно бесполезен. А тут один из 21 оставшихся в строю «Призраков» как раз к месту.

### Кадры решают

Итак, четыре рейнджера зачищают глинобитные домики афганцев – хрестоматийных «днем он мирный урюк, а ночью – опасный талиб». Жесты, команды, термины до боли



СОСЛУЖИВЦЫ ОТПУСКАЮТ ШУТОЧКИ, ПИНАЮТ ТРУПЫ ВРАГОВ И ДАЖЕ СПАСАЮТ ГЕРОЯ В СЮЖЕТНЫХ МИНИ-СЦЕНКАХ.





**Вверху:** Игра повествует об истории Солдата с большой буквы. Простого американского парня, отправившегося в армию за лучшей долей.

знакомы – уж сколько игр и фильмов об американской военной машине за плечами. Все скрипты, вроде «обыскиваем дом», прописаны разработчиками – отдавать команды сослуживцам нельзя; разве что просить запасной магазин для штурмовой винтовки. Грег просит обратить особое внимание на разрушаемость объектов – пули разносят в клочья не только кувшины, но и стены, заборы – то, что мы привыкли называть «укрытиями». В последний раз так здорово это было сделано в Black (PS2, Xbox) – тоже, кстати, предтече всех этих modern warfare.

Сослуживцы отпускают шуточки, пинают трупы врагов и даже спасают героя в сюжетных мини-сценках. Скрипт же – и «босс уровня», укрепленная точка талибов, на которую нужно навести авиаудар и продержаться до прихода (прилета!) кавалерии.

Бойцы спецназа реже говорят, меньше стреляют – и все больше в голову. Их миссии смахивают на эпизоды Metal Gear Solid, некоторых афганцев они гуманно оглушают и оставляют в живых. Впрочем, главное: никто из врагов не должен убежать и вернуться с подкреплением. Старший группы четко указывает, как действовать, распределяет цели. Приказывает притаиться и ждать в засаде, если того требует ситуация. «Вовремя обороняться и вовремя атаковать». Выглядит со стороны здорово. И если в Conviction есть специальная команда «пометить цели, а потом – бадабум на автопилоте», то здесь все делается геймером честно, джойпадом. И все равно получается. По крайней мере, у Грега. «А что, если не слушаться команд старшего группы и рвануть вперед, в стиле Рэмбо?» – спрашиваю я. Продюсер чешет затылок. Ему почему-то немного обидно. «В принципе, конечно, можно всех тупо в лоб перестрелять. Но мне даже в голову не приходило так делать. Ведь гораздо интереснее действовать, как настоящий спецназовец. Вжиться в его образ». Да, в 300-м номере я писал, что современные жанры сливаются в несколько совсем новых, невиданных прежде. И Medal of Honor – отличный пример эдакой современной RPG без характеристик, зато с настоящим отыгрышем роли.

«Самое сложное – сделать игру реалистичной и одновременно интересной. В реальной операции не было бы никаких голосовых команд – только жесты. Но распознать их – не так-то просто, поэтому тут мы пошли на компромисс», – продолжает Грег. Да, сценарий миссии тоже был позаимствован из настоящих архивов этой войны. В горах завелись зенитки талибов, и тирвановскому спецназу поручили очистить дорогу конвою грузовых вертолетов. И здесь история перекликается с «Правдой о девятой роте» – наши бойцы тоже удерживали высоту не упрямства ради, а чтобы колонна с продовольствием дошла до города Хост.

## Две стороны одной медали

Этой осенью героям Medal of Honor предстоит битва с Call of Duty: Black Ops. На ринг непременно явятся оба соперника. По словам Грега, Medal of Honor готова уже несколько месяцев как, можно спокойно включить и пройти до конца. Другое дело, что игру надо отшлифовать, по методу Микеланджело убрав все лишнее. По нашей просьбе он включил один такой «недоделанный уровень» – честное слово, на первый взгляд огрехов и не видно. Но мастеру виднее. А у конкурентов из Activision Blizzard ежегодный выпуск игр уже давно отлажен. Обычно продукция студии Treyarch котируется ниже Call of Duty от Infinity Ward, разве что де-факто роспуск последней придаст коллегам моральных сил. Но плохой игрой Black Ops уж точно не станет, в EA вряд ли на это кто-то рассчитывает. Главное другое: несмотря на внешнюю схожесть (бегают солдаты-американцы, стреляют из M4, сто раз уже это видели), игры отличаются идейно. Развесистая клюква, патриотизм на грани фола и сомнительный эпатаж (если, конечно, Treyarch осмелится повторить PR-трюк с No Russian) против игроверсии реальной войны. Да и не просто войны – одной из немногих (со времен Второй мировой), что считается «справедливой». Это важно. Или нет? Осенью мы узнаем мнение геймеров (мелким шрифтом: цена одного голоса в рублях зависит от текущего курса евро). **СИ**





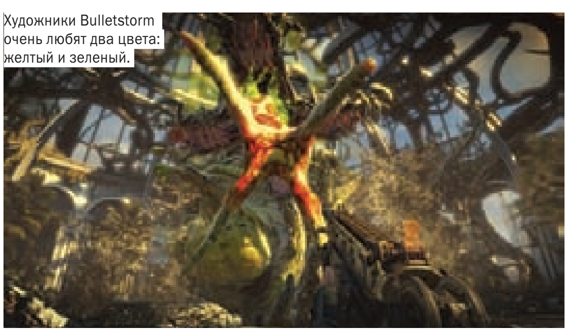
# EA SHOWCASE 2010

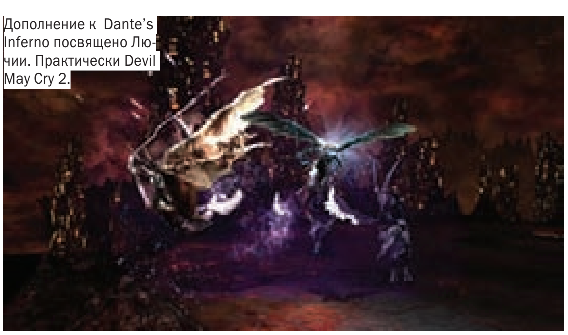
Хорошо, когда издательство зовет журналистов со всего мира посмотреть на линейку новейших игр. Это означает, что линейка (капитан Очевидность приходит на помощь!) есть, она нестыдна и на банальный стенд на E3 целиком не влезает. В мае 2010 года Electronic Arts показала товар лицом. И внезапно оказалось, что EA в наши дни – ведущий производитель… FPS. Кто бы мог подумать?


ТЕКСТ

Константин Говорун


APB – MMORPG про GTA от EA.


Художники Bulletstorm очень любят два цвета: желтый и зеленый.


Дополнение к Dante's Inferno посвящено Лючии. Практически Devil May Cry 2.

На первом этаже скучающих журналистов встречал DLC к Battlefield: Bad Company 2 с новым мультиплеерным режимом. Но самое интересное скрывалось в комнатках для презентаций – там рассказывали о кислотном мясе Bulletstorm, новых возможностях костюма Crysis 2, тяготах и лишениях армейской жизни Medal of Honor и расчлененке Dead Space 2. Окей, последняя игра – приключенческий боевик от третьего лица, но компания все равно подобралась отличная.

О Bulletstorm рассказывал Клиффи Би – но, увы, только в формате видеоткрытки из США. Я слушал его вполуха, потому что интервью с ним же уже ушло в печать. Зато внимательно следил за живой демоверсией (в нее играл представитель People Can Fly, разработчик Painkiller, работающие на американцев из Epic). Игра выглядит как… осовремененная Contra Hard Cops в кислотных тонах; настоящий аркадный боевик с гигантскими плотоядными цветами, боссами на пол-экрана, безудержной стрельбой, смешной анимацией и очками за убийство врагов. И хоть Painkiller, считающийся предшественником Bulletstorm, и не слишком известен фанатам консолей, именно на PlayStation 3 и Xbox 360 игра будет смотреться уместнее всего. Как яркая, цветная, суматошная альтернатива серо-коричневой Gears of War – в особенности.

Беседа с разработчиками Crysis 2 плавно доползла до обсуждения сути современных FPS. Как признались люди из Crytek, они очень удивились тому, как геймеры пользовались нанокостюмом в первой части. Фактически они сами себе выдумывали задания, стиль поведения, выбирали ролевую модель и подстраивали под это методы прохождения уровней. Кто-то изображал из себя Солида Снейка и аккуратно прокрадывался по тылам, убивая тихо и незаметно. Другие ломились напролом в духе Рэмбо и старались не просто убивать противников, а делать это максимально зрелищно, со взрывами, эффектными прыжками, уклонениями от вражеских атак. Третьи действовали, скажем так, согласно уставу Армии США. Самое важное – то, что игра никак не мотивировала геймеров на подобное поведение, не давала подсказки, не награждала за соответствие выбранной роли. Так вот, при разработке Crysis 2 опыт был учтен, поэтому нанокостюм можно будет модифицировать, настраивать под ваш уникальный образ. Да и дизайнеры уровней держат в уме все вышеперечисленное. Об игре мы недавно уже писали, но в ближайших номерах вас ждет еще один, более подробный материал (меньше о движке, больше о геймплее).

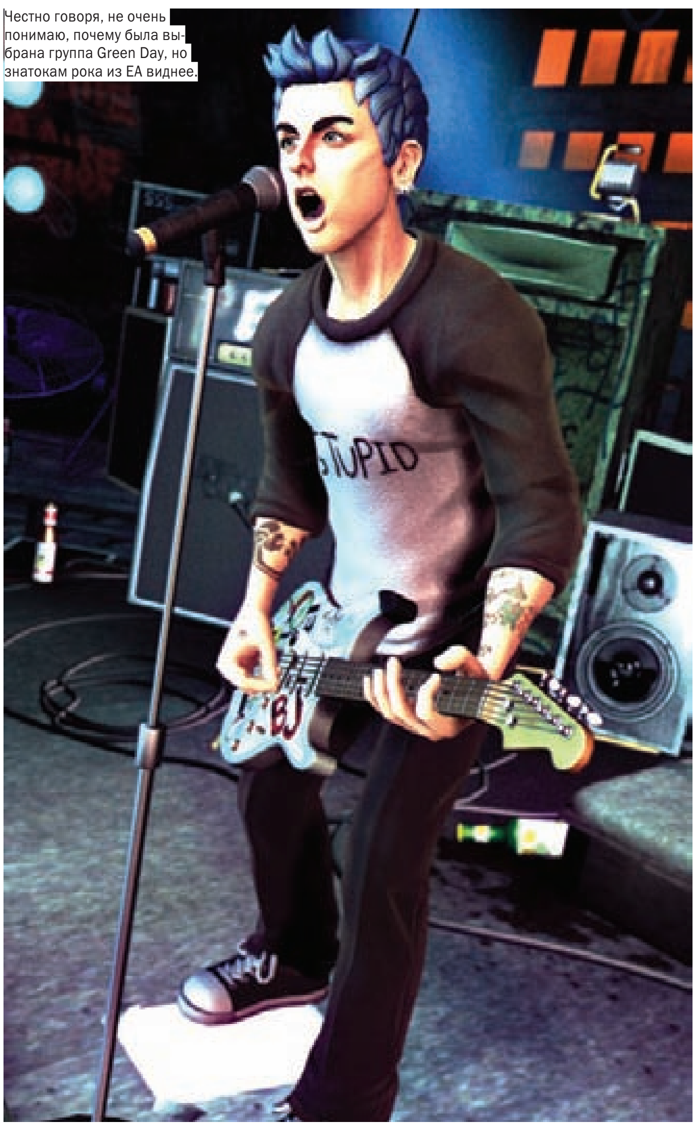
Самая интересная презентация вышла у Грега Гудриха, разработчика Medal of Honor. Первые кадры игры уж больно напоминали Modern Warfare, но я быстро нашел десять отличий. Да и беседа с колоритным американцем оказалось настолько интересной, что материал об игре мы вынесли в отдельную статью на четыре полосы. Более всего разочаровала (презентация, не игра) Dead Space 2. Почти все услышанное мы уже успели вам рассказать в эксклюзивном (мировая премьера состоялась именно в «Стране Игр», раньше, чем где-либо!) материале из первого январского номера. Теперь нам хочется попробовать демоверсию самостоятельно и поделиться впечатлениями – надеемся, это случится на E3.

Блуждая по комнатам для презентаций, я наткнулся на анонс Green Day Rock Band (то же самое, что The Beatles Rock Band, но про группу Green Day), вечеринку в честь запуска Skate 3, скучающих продюсеров DLC к Dragon Age и Dante's Inferno (никто не хотел брать у них интервью) и (внезапно!) Кейси Хадсон, продюсер обеих частей Mass Effect. Приехал он на мероприятие тоже ради DLC, но поговорили мы с ним о разном. Например, в детстве он совершенно не был фанатом RPG, и даже не подозревал о существовании жанра. Все изменилось, когда в руки к нему попала первая часть Deus Ex (классное совпадение, правда?). Он прошел пол-игры, как обычный шутер, и только потом ему рассказали, как правильно надо было это делать. Полное интервью вы найдете на диске или в печатном журнале (в следующем номере) – смотря когда и как расшифруем. Отдельно же я напишу вам о скачиваемой игре Shank, beat'em up в духе Comix Zone, Gears of War и God of War одновременно.

Напоследок пара объективных слов: на EA Showcase я ездил еще и чтобы определиться с обложками на осень 2010 года. И Crysis 2 с Medal of Honor вполне достойны этой части. Выводы можете сделать самостоятельно. СИ



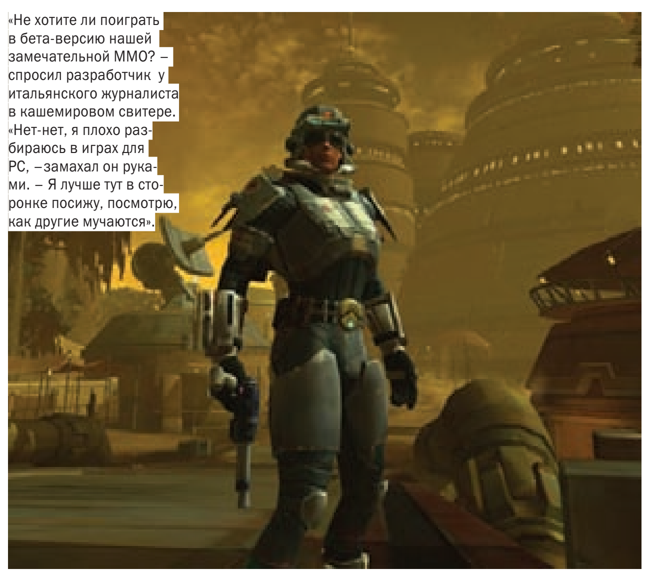
Главный герой Dead Space научился говорить. Впрочем, об этом вы и так уже знаете.



Честно говоря, не очень понимаю, почему была выбрана группа Green Day, но знатокам рока из EA виднее.



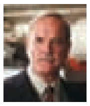
Бета-тест Need for Speed World начнется совсем скоро. Знаете, игра очень классная: я взял себе тюнингованную «Мазду», обогнал всю европейскую прессу и чувствовал себя прекрасно. И управление как раз для меня: все очень просто. Можно играть одной левой рукой, а правой пить пиво, например.



«Не хотите ли поиграть в бета-версию нашей замечательной MMO? – спросил разработчик у итальянского журналиста в кашемировом свитере. «Нет-нет, я плохо разбираюсь в играх для PC, –замахал он руками. – Я лучше тут в сторонке посижу, посмотрю, как другие мучаются».

**... РАССКАЗЫВАЛИ О КИСЛОТНОМ МЯСЕ BULLETSTORM, ТЯГОТАХ И ЛИШЕНИЯХ АРМЕЙСКОЙ ЖИЗНИ MEDAL OF HONOR...**

**ЭТО ИНТЕРЕСНО**



**МАГИЯ ИМЕН** Питер Молине, еще занимаясь первой частью игры, смекнул, что юмор в Fable – чуть ли не самое главное. Во втором выпуске одного из персонажей озвучивал Стивен Фрай – пожалуй, самый известный шутник в Англии последних десятилетий. В Fable III ему составят компанию актер Бен Кингсли, теле- и радиоведущий Джонатан Росс и даже Джон Клиз, один из членов труппы Монти Пайтона! Он озвучит Джаспера, находчивого дворецкого. Молине не признался, будет ли Джаспер вести уроки сексуального воспитания.

**ХИТ?!**




Вячеслав Мостицкий

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style/
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
Microsoft Game Studios
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Lionhead
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
IV квартал 2010 года
Онлайн:
www.lionhead.com/Fable/FableIII
Страна происхождения:
Великобритания

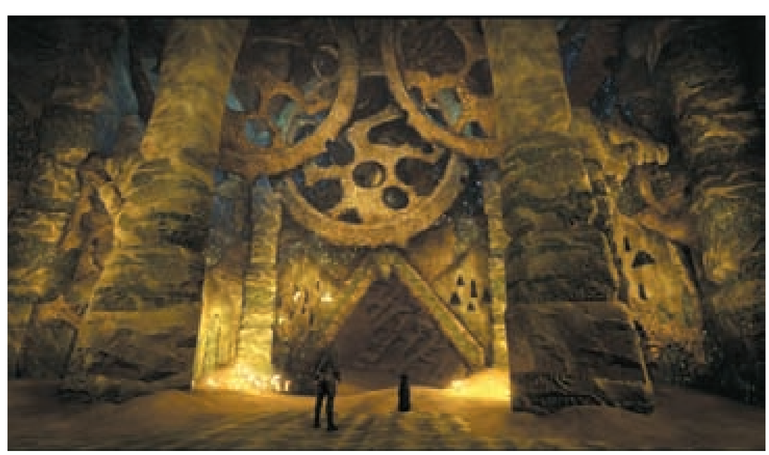


# › Fable III

Питер Молине над нами издевается. Изящно и изощренно одновременно. Сейчас он, например, работает над третьей частью успешного сериала Fable и с хитрой улыбкой намекает, что в ней мы сможем побывать в роли Гитлера, который любится со своей Евой Браун посредством Xbox Live.

Глава Lionhead всегда славился громогласными заявлениями о революциях – пока в рамках видеоигр. Будь владельцем парка! Будь Хранителем Подземелья! Будь ковром-самолетом! Будь кинорежиссером! Да будь хоть богом и расти детеныша с коровьей головой! И действительно, такая возможность появлялась у каждого желающего – стоило лишь купить диск с игрой. Беда с Молине одна – он слишком большой выдумщик и энтузиаст, чьи концепции опережают время и всегда оказываются малоосуществимы даже при нынешних технологиях. Black & White из рассказов Питера, в нашем воображении и на диске – три совершенно разные игры, и та, третья, что мы получали в итоге, далеко не всегда соотносится с первой (а со второй уж и подавно). Похожая ситуация и с The Movies: все мечтали быть Хичкоками, а оказались Михалковыми. Fable же, хоть и тоже не во всем оправдывает ожидания, – самая приземленная фантазия мэтра. Которая, к слову, успешно дожила аж до второго сиквела. И – внимание – впервые выходит на Xbox 360 и PC одновременно!

Дожила, но к 2010-му почти оторвалась от ролевых корней. Молине очень гордится тем, что Fable III отошла от жанровых условностей, вроде классов, характеристик и прокачки, и превратилась в настоящий action-adventure. То есть, Fable III – не-RPG. В стремлении предложить новой аудитории как можно более самодостаточный и привлекательный продукт, в Lionhead упразднили все то, что якобы делало игру ненатуральной, чересчур условной: интерфейс сведен к минимуму, полоска здоровья больше не используется, микроменеджмент инвентаря упразднен, характеристики и level-up тоже за бортом. Облегченная почти до невесомости ролевая система будет сосредоточена



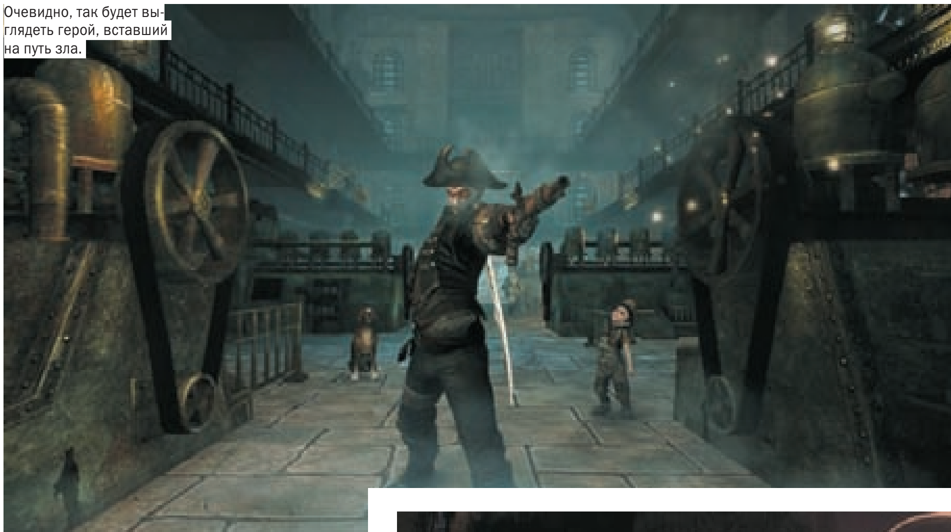
**Справа:** Паропанк паропанком, а Древние Заброшенные Механизмы никуда не денутся.

**КРАТКО ОБ ИГРЕ**

**ЧТО ЗНАЕМ?** Вблизи: ролевая система упрощена, боевая – ускорена, прокачка напрямую зависит от используемого оружия. Издалека: управление целым королевством и ведение войн, а сериал развивается в довольно странном направлении.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Не превратилась бы Fable в Fable Park, где размышления над картой города будут занимать большую (или хотя бы половину) часть всего игрового времени. Строить пекарни и двигать ползунки лучше все-таки не в Fable.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Что нововведения окажутся достаточно весомыми и продуманными, чтобы оправдать тройку в названии. На интересный сюжет, юмор и богатые сетевые возможности. И на подправленную графику, конечно.


Очевидно, так будет выглядеть герой, вставший на путь зла.

**«Все, что ты делаешь, будет иметь последствия». Даже то, сколько у тебя фолловеров в Twitter, много ли Gamescore собрано и какой длины френдлист в Live. По крайней мере, Молине на это намекает. Но если вдруг все это лишь блеф, точно есть одно твердое обещание: сэйвы из Fable II можно будет импортировать в третью часть. Важные решения, принятые игроком в прошлый раз, аукнутся в продолжении (об этом, кстати, было сказано еще в DLC с говорящим названием See The Future). Также отцом главного героя или героини окажется именно тот персонаж, которого вы «вырастили» ранее. Владельцам PC-версии возможность импорта, по понятным причинам, недоступна.**



на двух вещах – опыте (EXP) и прокачке оружия. Об экспе можно будет прочесть ниже, а совершенствование арсенала героя – логичное развитие старых идей, почерпнутых из The Elder Scrolls. Теперь любой меч, топор или кувалда будут совершенствоваться по мере использования – не навык владения каким-то типом оружия, а именно конкретный клинок, которым, например, зачищали заколдованную гробницу (фэнтези, что поделаешь). Чем больше врагов падет от оружия в ваших руках, тем сильнее и крупнее (!) оно станет – воображение уже рисует главного героя с громадным двуручником в стиле Monster Hunter. Важно и то, кого именно поразит клинок – упокоите армию скелетов, и лезвие закостенеет, а если учините расправу над безобидными бедняками городских окраин – навек окрасится кровью.

Подталкивать к экспериментам должна новая боевая система, которая, оперируя все теми же тремя видами атак – ближней, дальней и магической, – будет походить на потасовки из God of War или, что вероятнее, Darksiders. Новость, на самом деле, отличная: возросшая интенсивность действия уже встряхнула Splinter Cell, а теперь может обогатить и Fable.

Без паники. Fable III, может, и измельчала в деталях ролевых будней, но взамен стала гораздо более масштабной, открывая новые просторы для подтверждения с детства знакомой истины «как аукнется, так и откликнется». Речь идет о самом главном и значимом

**Вверху:** Интересно, почему солдат справа отчаянно отбивается мандолиной?



**Слева:** На выставках демонстрировался эпизод, в котором герой силком тащил пьяницу в тюрьму, а тот отбивался все усерднее и усерднее по мере приближения к пункту назначения.

нововведении: дело в том, что... секундочку. Вы ведь знали, что Питер Молине уже рассказал (за полгода до выхода игры), как закончатся приключения героя в Fable III? После событий второй части королем Альбиона стал злой тиран Логан, которого наш юный подопечный, сын (или дочь) «того самого героя» из Fable II, попытается свергнуть с насиженного трона. И свергнет. Здесь и сказочке конец, далее начинается период царствования – тяжкая повседневная работа. Примерно с середины игры мы – правители Альбиона, и властны делать с ним все, что заблагорассудится. Захотим – истребляем бедных, захотим – поднимаем налоги до заоблачных высот и отделываем дворцовые уборные золотом, а можем строить приюты и устраивать городские празднества. Королю придется лечить такие извечные социально-экономические язвы, как бедность народа, высокая преступность и пустая казна. Причем, скажем, усмирять бандитов можно будет как самолично, так и с помощью стражи, выполняющей царскую волю. И ведь лично подставлять бока под разбойничий нож далеко не всегда удачное решение:



**МОЛИНЕ ОЧЕНЬ ГОРДИТСЯ ТЕМ, ЧТО FABLE III ОТОШЛА ОТ ЖАНРОВЫХ УСЛОВНОСТЕЙ И ПРЕВРАТИЛАСЬ В НАСТОЯЩИЙ ACTION-ADVENTURE.**

жители могут счесть подобный шаг безрассудством, мол, лучше предоставить дело гвардии, а августейшие бока посвятить проблемами экономики.

Как раз для решения проблем, разобраться в которых удастся, лишь оценив все в целом, и предусмотрен режим глобальной карты. На самом деле «карта» – это своего рода модель города, которую легко окинуть взором, а потом масштабировать до тех пор, пока не увидишь, что ест на ужин семья плотника. С помощью курсора-лупы также удается определить доход магазинов, устанавливать размер налогов и совершать другие действия. С такого ракурса лучше всего заметно, как в результате тех или иных ваших действий меняются целые кварталы: если район не задушен еженедельными налоговыми сборами, а наоборот – процветает, улицы его окажутся чистыми, жители – опрятно одетыми, а дома – новыми и красивыми. Что можно будет увидеть в неблагополучных частях города, догадайтесь без подсказки. Постепенно отдаляя камеру и тем самым меняя масштаб собственного вмешательства, получится совершать уже не точечные воздействия, а более масштабные изменения, оперируя целыми районами города, потом – селениями, а со временем – и целыми городами. На последнем таком «уровне вмешательства» удобнее всего следить за численностью сторонников королевской власти – здешним аналогом очков опыта. Чем больше довольных, поддерживающих правителя душ, тем лучше. Сперва – ваши последователи в революционном деле, с которыми вы свергнете Логана. После того как трон будет узурпирован, потребуется удержать прежних соратников и приобретать новых – ложью, красивыми речами и благородными поступками, запугиванием или террором. И не стоит забывать, что все решения имеют последствия.

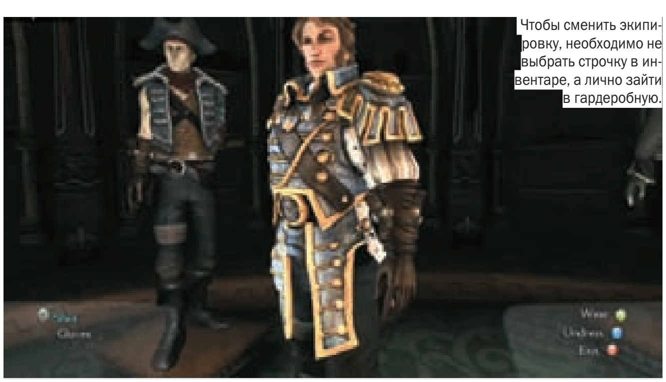
Самые губительные последствия может вызвать, конечно же, война. Особенно объявленная не в то время и не тому противнику. С кем, спросите, тут воевать? С армией ополченцев, со сторонниками старой власти или просто с хорошо организованной шайкой разбойников. Fable III станет первой игрой сериала (если не считать DLC Knothole Island для Fable II), расширяющей место действия за пределы Альбиона. Неизвестно, можно ли будет лично отправиться в дальние земли, но что с их обитателями удастся повоевать – это точно.

Таким образом, внешняя и внутренняя политика Альбиона окажется сосредоточена в геймерских руках. Самое время вспомнить вступление к этой статье. Лично Молине игроков с Гитлером не сравнивал, конечно. В его устах это звучало примерно так: «Мы хотим дать вам возможность почувствовать себя верховным правителем, несущим ответственность за свои обещания». В общем, это еще не самое страшное, что может придумать играющий в Fable III школьник с джойпадом в руках, мы уверены. Возможность же интимных отношений с приглашенным в твой френдом действительно появится. С помощью новой системы прикосновений (touch system), пришедшей на смену жестам, почти любой предмет можно будет трясти, ласкать, обнимать, таскать за собой и даже брать его за руки. В том случае, если в роли предмета окажется человек, указанную последовательность следует осуществлять в обратном порядке. Прикосновения в Fable III, по задумке разработчиков, сделают общение с игровым миром более естественным и правдоподобным. Например, если вы расстроили ребенка, то не нужно отплясывать перед ним джигу и строить из себя клоуна – можно одобрительно потрепать его по голове или по-отечески подбросить в воздух, а потом устроить пробежку до ближайшего магазина сладостей или причала, где так здорово прокатиться на пароходе.

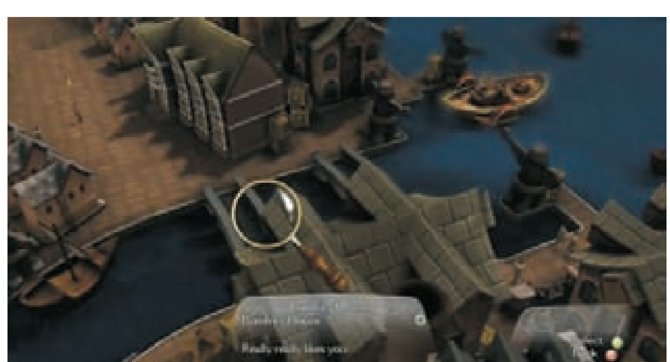
Ну да, на пароходе. Может, даже на поезде можно будет поездить или еще на какой паровой повозке. Со времен событий Fable II минуло несколько десятилетий, которых Альбиону было достаточно, чтобы продвинуться в развитии технологии – аккурат до создания парового двигателя. Молине говорил, что основным источником вдохновения при работе над первой частью Fable послужил фольклор, а вторая была создана под сильным влиянием легенд о Робин Гуде и Короле Артуре. Ныне царит стиль викторианской эпохи и эстетики паропанка – тандема неразрывного, но в последнее время подзабытого. Смена дизайнерской концепции не столь радикальна, чтобы можно было говорить о «новом облике Fable»: стилистически третья часть ушла от сиквела не так уж далеко. В графическом же плане дела обстоят много хуже: визуальный ряд пока даже скуднее и скучнее, чем два года назад. Понадеемся, что у Lionhead есть тузы в рукавах, но нам, право, уже сегодня жаль той сочности красок, что отличала Альбион средневековый?

Отыскать в цветистых речах Питера Молине, изобилующих парадоксальными сравнениями и примерами, крупицы реальной информации не всегда просто. Резюмируя все, что уже было сказано об игре, получается примерно так: «Fable III – слегка упрощенная версия Fable II с вкраплениями макроменеджмента». Можно уже начинать задумываться, хорошо это или плохо, и, конечно, ждать поздней осени, а то и зимы, когда долгожданная игра наконец поступит в магазины и разом ответит на все накопившиеся вопросы. **СИ**

**Внизу:** Пока интерфейс управления городом выглядит недоделанным. Это далеко не окончательный вариант.

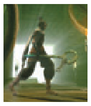


Чтобы сменить экипировку, необходимо не выбрать строчку в инвентаре, а лично зайти в гардеробную.




ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ GRAND THEFT AUTO
RED DEAD REDEMPTION™
ВНЕ ЗАКОНА НАВСЕГДА
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION
РЕКЛАМА
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360.
XBOX LIVE.

**ЭТО ИНТЕРЕСНО**



**ВУНДЕРКИНДЫ** Успех любой игры, где действуют сразу два или более персонажей, во многом зависит от искусственного интеллекта напарника – ведь окажись последний слишком глупым, и попытка выпутаться из очередной передряги обернется катастрофой. Создатели Majin уверяют журналистов, будто наделили главных героев игры изрядной долей сообразительности, и нам с вами не придется терять время, пытаясь заставить одного из них подойти к нужному объекту или выполнить требуемое действие – они и сами поймут, что к чему.

**ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ**



ТЕКСТ
Алексей Голубев

PS3
XBOX 360

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.adventure
Зарубежный издатель:
Namco Bandai Games
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Game Republic
Количество игроков:
1
Дата выхода:
осень 2010 года (Европа)
Онлайн:
www.namcobandaigames.com
Страна происхождения:
Япония



# › Majin and the Forsaken Kingdom

Среди руин давно погибшего королевства встретятся два товарища поневоле – чтобы вместе отправиться на поиски приключений и разгадать тайну, унесшую жизни многих храбрецов и авантюристов. Так начнется история Majin and the Forsaken Kingdom, новой сказки от создателей амбициозной Genji и странноватой Folklore.

Идея управлять двумя или более персонажами одновременно, заставляя их помогать друг другу и сообща бороться с трудностями, отнюдь не нова – достаточно вспомнить легендарную The Lost Vikings, заслужившую культовый статус на самых разнообразных платформах. Вместе с тем, взаимовыручка, как основа игрового процесса, в последние годы встречалась сравнительно редко и не всегда находила отклик у широкой аудитории. Яркий тому пример – по-своему уникальная, но коммерчески не слишком успешная Ico, так и оставшаяся выбором немногих любопытных, отложивших в сторону более привычные шутеры и платформеры. Впрочем, сотрудников Game Republic возможный прохладный прием их собственного детища, кажется, не слишком пугает: объединяя экшн, головоломки и причудливо-загадочный мир, Majin едва ли добьется рекордных продаж, но для кого-то наверняка превратится в одну из лучших и наиболее запомнившихся игр 2010 года.

**Внизу:** «Мадзин» в переводе с японского означает «волшебник», «маг». И действительно, главный герой игры, хоть и напоминает внешностью тролля, а не седобородого Мерлина, кое-что смыслит в колдовстве – и готов не раз продемонстрировать свои способности.

## За тридевять земель

События Majin забросят нас в далекое-предалекое королевство, некогда процветавшее на зависть всем соседям. Увы, в наши дни картина уже совсем иная – страна пала жертвой безымянных злых сил, окутавших земли тьмой и истребивших всех жителей. Когда-то многолюдные города превратились в руины, а роскошные дворцы стали мрачными лабиринтами, где бродят монстры и призраки. Многие пытались вернуться в заброшенное королевство, чтобы выведать его тайны и отыскать оставленные несметные сокровища, но из тех, кто отправился туда, не вернулся ни один. Со временем число желающих попытать счастья становилось все меньше и меньше, пока, наконец, не иссякло окончательно.

Прошло сто лет. Молодой безымянный вор, наделенный не совсем обычным для простого смертного талантом понимать язык животных и птиц, проник в развалины давно покинутого дворца. Что привело его сюда – мы, вероятно, узнаем по мере прохождения. Но вор – лишь один из главных героев. Второй встретится нам чуть позже и будет разительно отличаться от своего напарника. Он-то и окажется тем самым Мадзином, имя которого попало в название игры.

Мадзин – рогатое создание огромного роста и внешне не слишком дружелюбное. Как он оказался среди руин, неизвестно, однако местные обитатели встретили Мадзи-





Оставшись в одиночестве, вор должен всегда быть начеку – в любом темном углу может таиться враг, который не применет напасть. Сражаясь с недругами, стоит помнить, что многие из них куда проворнее, чем кажется на первый взгляд.

**КРАТКО ОБ ИГРЕ**

**ЧТО ЗНАЕМ?** Студия Game Republic попытается на свой лад рассказать историю приключений двух очень разных персонажей – которым для того, чтобы выжить среди руин древнего царства, просто необходимо всеми силами помогать друг другу.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Боимся, что Majin and the Forsaken Kingdom окажется чересчур монотонной и слишком вторичной, не выдержав неизбежного сравнения с играми знаменитой Team Ico – как уже вышедшими, так и находящимся в разработке.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Надеемся получить увлекательную, красивую, чуть-чуть страшную и в чем-то необычную сказку – Game Republic, однажды создавшая Folklore, в этом кое-что понимает и просто обязана не ударить в грязь лицом.

на без особого восторга: чудище лишили силы и сделали пленником, обреченным на голодную смерть. Так что помощь воришки окажется очень кстати: управляя им, мы сможем вернуть Мадзину утраченную мощь и освободить его. Взамен великан вызовется сопровождать своего спасителя – быстро превратившись из обузы в надежного и полезного спутника.



С помощью Мадзина вор может не только забираться на труднодоступную высоту, но и бесстрашно прыгать вниз – в распростертые объятия спутника.

## С оружием и без

Очевидно, желая избежать прямого соперничества Majin с творениями той же Team Ico, разработчики стараются сделать игровой процесс не только увлекательным, но и достаточно разнообразным, время от времени смещая акценты в нужную сторону. Так, например, в начале игры один персонаж безоружен, а другой совершенно беспомощен – и любое столкновение с противником, даже не самым сильным и свирепым, может привести к трагическим последствиям. Что ж, используя акробатические трюки и немного хитрости в лучших традициях stealth-боевиков, нам придется отвлечь внимание недругов, чтобы добраться до намеченной цели и выпустить Мадзина на волю. Зато потом мы не только получим ценного союзника, но и обретем оружие – железный кол, который удерживал на месте нашего поросшего мхом компаньона, в некоторых ситуациях вполне сойдет за меч, и поможет немного остудить пыл самых назойливых супостатов. Хотя стоит все-таки помнить, что обитателей забытого королевства не так-то легко убить: даже поверженные в бою, они могут вскоре подняться и напасть вновь, если только подоспевший вовремя Мадзин не лишит их жизненной силы. А Мадзин, к сожалению, не всегда находится рядом – тяжелый и неповоротливый, он не обладает ловкостью и подвижностью вора, и частенько вынужден искать (не без нашей с вами помощи) обходные пути, чтобы последовать за товарищем.

В свою очередь, вор волей-неволей вынужден положиться на Мадзина, когда дело доходит до перетаскивания тяжестей, взлома запертых ворот и дверей – тут как раз огромная сила окажется очень кстати. Причем Мадзин может не только передвигать с места на место каменные глыбы, но и способен, например, обрушив участок стены, похоронить под обломками несколько недругов, устранив, таким образом, сразу два препятствия. Кстати, в рукопашном бою вор тоже кое-что умеет – гибкость и скорость позволят ему кружить вокруг врага, уклоняясь от ударов и контратакуя, не хуже любого персидского принца. Кроме того, вор никогда не должен забывать о навыках, полученных в ходе освоения своей основной профессии: даже с оружием в руках ему порой не стоит бросаться в схватку, очертя голову – куда надежнее будет устроить засаду или незаметно подкрасться к очередному стражу развалин с тыла, используя фактор внезапности. Наконец, не обойдется и без генеральных сражений с боссами, многие из которых размерами не только не уступают, но часто превосходят Мадзина. Победу над ними удастся одержать лишь тем, кто, как следует изучив сильные и слабые стороны персонажей, сумеет не растеряться в пылу схватки и грамотно воспользоваться уже освоенными приемами.

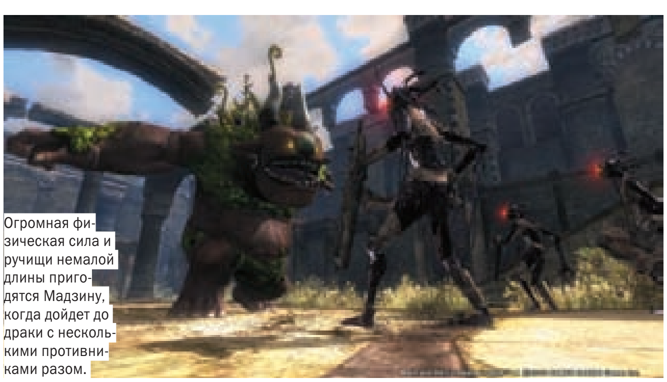
## На все четыре стороны

В отличие от многих приключенческих игр течение сюжета в Majin обещает быть сравнительно нелинейным – частенько нам будет предоставлена возможность выбрать дальнейший маршрут, открыв ту или иную дверь, а потом вернуться и осмотреть оставленные «на потом» укромные уголки и лабиринты. Это, в свою очередь, окажет определенное влияние на общий ход событий и позволит каждому искать свой собственный путь к финалу – и, быть может, даже не одному. Подобная свобода действий – еще одно несомненное преимущество в копилке весьма любопытного проекта, который, если только разработчики не проявят излишнюю торопливость, имеет неплохие шансы стать лучшим за всю историю существования Game Republic. **СИ**

### Конкурентов нужно знать в лицо

**Чуть выше мы уже говорили, что коммерческий успех игр, подобных Majin, порой является величиной очень относительной, не оправдывая финансовых затрат на фоне высоких оценок критики. Тем не менее, детищу Game Republic наверняка придется побороться за внимание аудитории – и конкуренты ей достанутся довольно сильные. В первую очередь, разумеется, стоит вспомнить о The Last Guardian от уже не раз упомянутой Team Ico; эта игра пока не обрела точной даты выхода, но как будто бы должна появиться в продаже до конца года – эксклюзивно для PS3. Другого серьезного соперника готовят в стенах британской студии Ninja Theory – речь идет об амбициозной Enslaved, которая, также как и Majin, не только делает ставку на решение головоломок усилиями двух персонажей, но и немало внимания уделяет зрелищным схваткам с разнообразными монстрами. Подливает масла в огонь и то, что Enslaved, вероятно, увидит свет всего через несколько недель после выхода Majin, причем тоже на PS3 и X360 одновременно. Последний штрих к интриге – обе игры будет издавать вездесущая Namco Bandai Games.**

**Внизу:** Пока один герой отвлекает внимание соперника, второй, улучив момент, обрушивает колонну на голову ничего не подозревающего врага.



Огромная физическая сила и ручищи немалой длины пригодятся Мадзину, когда дойдет до драки с несколькими противниками разом.



# Аналитика

**Игровая индустрия глазами наших экспертов**



Илья Ченцов

В конце мая умер Гэри Коулман, американцам известный как звезда сериала «Diff'rent Strokes», где он сыграл, еще будучи маленьким мальчиком. Мы же этого смешного негра-коротышку, ставшего жертвой собственной ранней славы, знали по Postal 2. Третья Postal, хоть ее и делают русские (при участии, впрочем, оригинальных разработчиков), тоже будет прежде всего американской игрой, построенной на тамошних реалиях, и Андрей Белкин честно сказал, что не знает, как они будут (и будут ли) адаптировать их для России. Что еще интересного творилось на КРИ? Читайте в нашем репортаже.

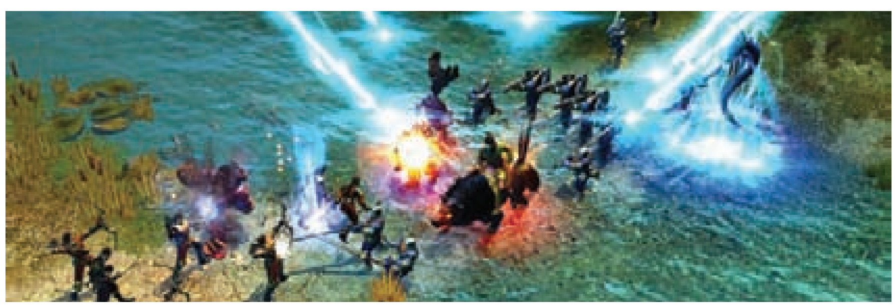
## Европейский хит-парад

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Red Dead Redemption | Rockstar |
| 2 | 2010 FIFA World Cup South Africa | Electronic Arts |
| 3 | Just Dance | Ubisoft |
| 4 | Wii Fit Plus | Nintendo |
| 5 | Split/Second: Velocity | Disney |
| 6 | Battlefield: Bad Company 2 | Electronic Arts |
| 7 | Lost Planet 2 | Capcom |
| 8 | Alan Wake | Microsoft |
| 9 | Prince of Persia: The Forgotten Sands | Ubisoft |
| 10 | ModNation Racers | SCEE |

## Хит-парад Японии

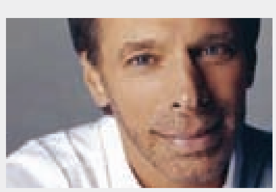
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Lost Planet 2 | Capcom | PS3 |
| 2 | Dragon Quest Monsters: Joker 2 | Square Enix | DS |
| 3 | World Soccer Winning Eleven 2010: Aoki Samurai no Chousen | Konami | PS3 |
| 4 | Metal Gear Solid: Peace Walker | Konami | PSP |
| 5 | Lost Planet 2 | Capcom | X360 |
| 6 | World Soccer Winning Eleven 2010: Aoki Samurai no Chousen | Konami | PSP |
| 7 | Fullmetal Alchemist: Yakusoku no Hi e | Square Enix | PSP |
| 8 | New Super Mario Bros. Wii | Nintendo | Wii |
| 9 | World Soccer Winning Eleven 2010: Aoki Samurai no Chousen | Konami | PS2 |
| 10 | Tomodachi Collection | Nintendo | DS |



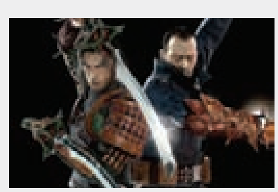


## События прошлых лет

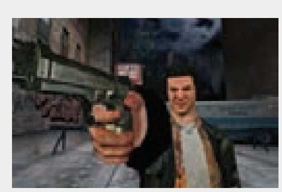
**Год назад**
Джерри Брукхаймер создает собственную игровую студию, ходят слухи, что Роджер Эвери снимет Silent Hill 2, a Square Enix обещает привезти на E3 демоверсию FF XIII.



**Пять лет назад**
Студия Davis Film сообщает, что совсем скоро стартуют съемки фильма по мотивам игры Onimusha, а студия Planet Moon неожиданно решила выпускать игры исключительно для PSP.



**Семь лет назад**
Take-Two покупает права и все, что связано с брэндом Max Payne, а между тем президент Nintendo Хироси Ямаути уходит в отставку и передает бразды правления компанией Сатору Ивате.




Ritmix
moving sound
Ritmix RF-9800
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 3 дюйма (16:9)
До 16 Гб память + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст
Диктофон, Радио, Графический планшет
До 26 часов работы
Размеры: 96 х 55 х 12 мм
Вес: 74 г
www.ritmixrussia.ru
BLADE
GROUP OF COMPANIES
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

# Польза от игр

Любая телепередача об играх (хоть на радио «Маяк», хоть на канале Russia Today) заканчивается обсуждением вреда от них.

Например, в мае я ездил на съемки на телеканал ТВ Центр. Мне гарантировали, что там будет веселое трэш-шоу с участием депутата Валерия Селезнева, Дмитрия Архипова («Акелла»), сумасшедшего журналиста («у меня дома нет компьютера, нет телевизора, потому что это ЗЛООООО!»), создателя «Счастливого фермера», сумасшедшей мамашки и меня. В итоге Селезнев не приехал, а без него противников насилия в играх Архипов и компания быстро задавили (респект). От меня лично, чувствую, в финальный монтаж попадет только реплика насчет паленой водки.

Но было весело.

Например, потому что на ток-шоу было два принципиально разных героя. Парень-задрот, который несколько лет был зависимым от игр, но потом у него появилась девушка, и он компьютер бросил. Потому что любовь важнее, чем какие-то там стрелялки. И парень-киберспортсмен, который за несколько лет побывал в двадцати странах, заработал денег на собственный бизнес и процветает. Ну и девушка у него тоже есть. Такие вот две противоположности.

Так вот, знаете, в чем разница между ними на самом деле? В том, что первый герой – это фейк. Актер. Нет у него никакой девушки, и не задрот он. А просто так – никто, мальчик-раб, за гонорар пришел на передачу. В чем честно признался перед съемкой. А второй герой – он настоящий. И девушка у него умница-красавица.

Конечно, киберспортсмены – это не совсем геймеры, но у них хотя бы есть сайт cyberfight.ru, на турниры до сих пор ходят люди, а любителей Counter-Strike в стране больше, чем владельцев Nintendo DS. В несколько раз. А больных, которых нужно электрошоком отучать от игромании, – кто их видел? Настоящих, я имею в виду, не выдуманных прессой.

Насчет «оставят только паленую водку» – это тоже не красного словца ради. Из всех телепередач, идущих не в прямом эфире, точку зрения разного рода «геймеров» («анимешников», представителей других субкультур) всегда вырезают, искажают, удаляя самые яркие аргументы и выставляя респондентов полными идиотами. Единственный пример обратного – мой комментарий на англоязычном канале Russia Today. Чувствовалось, что у ведущих и редакторов нет задачи сорвать рейтинговый куш на страшилках для тупых домохозяек. А почему? Наверное, потому что такая у канала аудитория – англоязычная и продвинутая. Или потому что я сказал, что игры – они для фана. И влиять на геймеров так уж сильно (например, заставить пойти служить в российскую армию) не могут.

Хотя если и вправду могут (а для этого нужны серьезные независимые исследования, а не гадание на кофейной гуще истериков-депутатов и необъективных журналистов), то это было бы даже хорошо. Вот говорят, что игры молодежь ничему не учат. Разве что стрелять, убивать и старшим перечить. А взять, скажем, визуальную новеллу X-Change 3 (как минимум, вторая часть была официально издана в России компанией «Акелла»). Простая жизненная ситуация: две подружки сидят на вечеринке в баре. Одну девушку местные пацаны угостили коктейлем, вторая же отказывается и упорно заказывает сок. Пацаны уговаривают и ее чуть-чуть выпить, расслабиться. Вариантов действий два: «Ну, Аска же бухает, давай-ка я такой же коктейль возьму, ничего ведь не случится» и «Блин, Аска бухает, и хотя бы мне надо остаться трезвой, чтобы потом ее домой доперепь». Так вот, если выбрать второй вариант, то подружки вернутся домой целыми и невредимыми. И игра продолжится. А если первый, то проснутся на корабле, который везет их в турецкий бордель. После чего игра, гм, заканчивается на печальной ноте, и нужно все начинать заново. Чем вам не социальная реклама? По-моему, X-Change 3 нужно бесплатно в старших классах школы раздавать.

Это, конечно (ха-ха) шутка и передергивание. Идея в том, на самом деле, что даже в хентайной игре геймдизайнеры умудряются рассказывать нормальные, в общем-то, вещи. И про любовь, дружбу, истинные ценности и прочее – тоже. И без навязчивого морализаторства в духе голливудских фильмов. Хотя, конечно, раздавать в школах все равно нельзя. Ведь свиньи везде грязь найдут.

Вон, даже на Russia Today ведущий после эфира спросил (на полном серьезе), как мы ставим оценки играм. Дескать, если бы он работал в издательстве, то платил бы прессе за оценки. «Это ведь так логично, естественно». Когда я спросил его, платил бы он киножурналу за рецензии на фильмы, он прямо опешил. И брал бы он сам деньги за оценки, будучи журналистом, – так уж вдвойне. По-моему, комментарии излишни. **СИ**



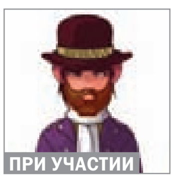
PSP™ Essentials
Всё самое необходимое для твоей PSP™
www.playstation.ru
599 руб
PlayStation Portable
SONY
make.believe

# КРИ-2010

**От редакции:** Несмотря на мнение, высказанное в авторской колонке Александра Щербакова (см. далее по течению), КРИ по-прежнему остается местом, где издатели показывают свой товар лицом и делают громкие (и не очень) анонсы. Сергей Гоцман прошел по стендам в поисках интересных игр и (чего греха таить) халявы.



ТЕКСТ
Сергей Гоцман



ПРИ УЧАСТИИ
Ильи Ченцова



Стенд **Wargaming.NET** по праву можно назвать самым шумным на конференции. Там два дня проходил турнир по онлайновому танковому симулятору World of Tanks (в настоящее время игра находится на стадии бета-версии). Победитель получил десятилитровую канистру коньяка, игроки же, занявшие второе и третье места, – по такой же емкости водки и белорусского березового сока.



Если раньше на КРИ доминировала «1С», то теперь очевидно – в 2010 году больше всего денег на выставку потратила **Mail.ru**. Ее стенд в Мраморном зале запомнился розыгрышем пяти айпадов – чтобы получить новомодный планшет от Apple, было достаточно заполнить небольшую анкету («Кем бы вы хотели работать в Mail.ru?»), и, бросив кубики, получить три шестерки (*пропаганда сатанизма? – Ред.*). Настоящей сенсацией стал розыгрыш главного приза – ноутбука. Победил номер, оказавшийся у… анкеты Дмитрия Архипова, директора компании «Акелла». Вряд ли он на самом деле планирует работать в Mail.ru, скорее всего, Дмитрий заполнил ее просто потому, что за это полагалась бесплатная кружка пива или кваса.

А вот в отдельно арендованной комнате на втором этаже, которую окрестили «гнездом Mail.ru», можно было сыграть в новую российскую MMORPG «Северный клинок» и пообщаться с ее разработчиками. Впервые зайдя в эту комнату, я стал свидетелем того, как сотрудники Mail.ru развлекали народ, призывая в крупных городах орды низкоуровневой нежити, что сразу же набрасывались на ничего не понимающих бета-тестеров.



Компания **Intel** в своих твиттерах @IntelRussia и @IntelSoftwareRu провела викторину, приуроченную к КРИ-2010. Правильно и быстрее других отвечая на вопросы, связанные с компьютерными технологиями, можно было выиграть один из двух десятков призов, включая главный – нетбук Asus EeePC 1005. Что интересно, так как твиттеры Intel лишь недавно были запущены и не очень раскручены, в викторине приняло участие всего около 60 человек – т.е. хоть что-то выиграл фактически каждый третий участник.

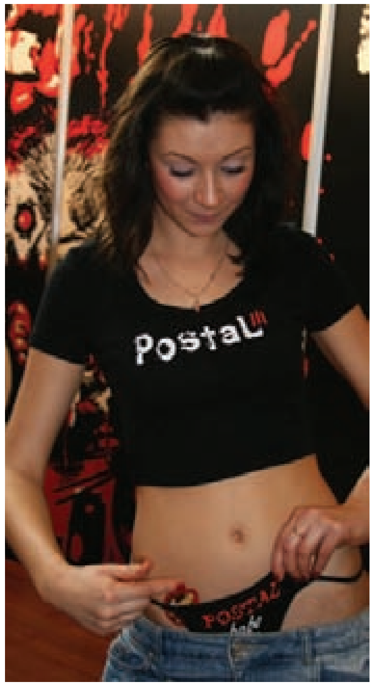
В целом же, пусть компания Intel и не делает игры, ей было что показать на КРИ. На стенде демонстрировался обновленный Graphics Performance Analyzers – набор инструментов, предназначенных для поиска и ликвидации «узких мест», связанных с графикой. Сотрудник Intel Филипп Герасимов рассказал следующую историю о «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»: «В GSC Game World заметили, что когда на экране появлялось много персонажей, скорость приложения существенно падала. Используя GPA, они обнаружили, что происходит «затык» видеопамяти, связанный с необходимостью просчитывать анимацию всех персонажей, отображаемых в данный момент, – и без того перегруженная видеокарта с этим не справлялась. Немного подумав, они решили перенести обсчет анимации с графического на центральный процессор, что и было реализовано в апрельском патче».
Также GPA применялся для оптимизации Demigod. На мое резонное замечание, мол игра все равно безбожно тормозит, Филипп ответил: «О, ты не видел, что было до того, как они использовали GPA!». Распространяется этот несомненно полезный в геймдеве инструмент абсолютно бесплатно – молодые разработчики, берите на заметку.



**Слева:** «Остальным интереснее пойти и бухнуть».

**СОТРУДНИКИ MAIL.RU ПРИЗЫВАЛИ В КРУПНЫХ ГОРОДАХ ОРДЫ НИЗКОУРОВНЕВОЙ НЕЖИТИ, ЧТО СРАЗУ ЖЕ НАБРАСЫВАЛИСЬ НА БЕТАТЕСТЕРОВ.**





Nival Network продвигала марку своей социальной сети для геймеров, **ZZima.com**. Здесь можно было пообщаться с разработчиками Prime World, посмотреть (а если знать нужных людей – и поиграть) очень красивую корейскую MMORPG Seven Souls, что сейчас находится в разработке и будет выпущена в России почти одновременно с мировой премьерой. Также именно на этом стенде был анонсирован и впервые показан Kings Bounty Online – совместный проект Nival Network и Kranx Productions. Все подробности об игре разработчики приберегают для «Игромира».

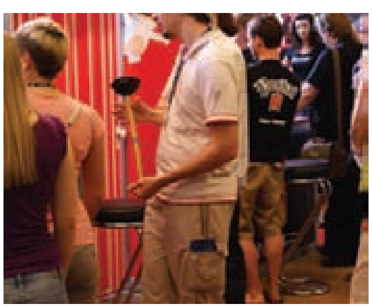


**Слева:** Девушки почему-то одеты не позимнему.



На стенде «**Буки**» творилось форменное безумие – люди в масках кроликов из Rayman Raving Rabbids предлагали всем желающим сыграть в последнюю Silent Hunter, PC-порт Darksiders или же в «Collapse: Ярость». Что удивительно (хотя, с другой стороны и логично), сама Rayman Raving Rabbids представлена не была.
О новом аддоне к Collapse следует сказать пару слов отдельно. Игра научилась поддерживать 3D-очки, и в таком виде способна вызывать бурю восторга – кажется, будто каждый монстр, что пытается напрыгнуть на главного героя, сейчас выскочит из монитора. Вся магия новизны и ощущение, что получаешь особый игровой опыт пропадают, если отключить 3D-режим и снять специальные очки – без них «Collapse: Ярость» превращается в добротно сделанный, но довольно посредственный слэшер.

«**Акелла**» сделала ставку на Postal III – на стенде можно было не только поиграть в текущую версию этой «асоциалки», но и приобрести сопутствующие товары. Увы, ранний билд, не нагруженный сюжетно-квестовой системой, не дает ясного представления об игре – кататься на сегвее и терроризировать мирных жителей портативным барсуком в отсутствие высшей цели оказалось довольно скучно. Хотя возможен, конечно, и другой вариант – что релизная версия будет не сильно отличаться от этого безобразия, ведь лекция Андрея Белкина показала, что авторы игры не видят разницы между «делать раздолбайскую игру» и «делать игру по-раздолбайски».





**Слева:** Игр про юбисофтовских кроликов «Бука» не издавала уже года два.

Стенд **Playnatic Entertainment**, как и владения ZZima.com – еще одна радость MMORPGшника. Здесь показывали, рассказывали и давали поиграть в MMORTS Elements of War (мы уже писали о ней в 10 номере «СИ») и онлайновый TPS-шутер KillSkill. Между делом продюсер Playnatic Михаил Макарчук рассказал нам о планах компании запустить в ближайшие месяцы свою систему цифровой дистрибуции – Play4natic. Она будет несколько отличаться от прочих клонов Steam – в частности, это не магазин компьютерных игр, а скорее сервис по предоставлению доступа к ним. Одновременно позволят «держать на руках» ограниченное количество игр, равное числу доступных слотов (зависящему от подписки), но их можно будет менять на другие, как книги в библиотеке.

На стенде «**1С-СофтКлаб**» демонстрировались четыре игры. «Приключения капитана Блада» (ранее, когда проект еще делали для PS2, он назывался «Одиссеей капитана Блада») – первый отечественный долгострой для приставок. Представленная на КРИ версия выглядела довольно симпатично, и что важнее – игралась не хуже – возле демоюнита Xbox 360, на котором она была запущена, все время толпился народ.
Продолжения известных стратегических сериалов «Диверсанты: Вьетнам» и «Искусство войны: Корея» дополняют и расширяют привычные формулы – так, в новом выпуске «Диверсантов» упор делается на индивидуальные способности членов команды, как в сериале Commandos (можно будет сыграть за американцев, либо за русско-вьетнамскую «сборную»). «Искусство войны: Корея» же обещает добавить глобальный стратегический режим, с перемещением войск по крупномасштабной карте. О «Полном приводе 3» читайте чуть дальше.
То ли из-за обилия представленных проектов, то ли по какой другой причине, все три дня этот стенд был одним из самых людных – больше участников собиралось, наверное, только в вышеупомянутой комнате Mail.ru, куда народ подтягивался пообщаться с новыми лидерами рынка, и на халявный фуршет.

КАТАТЬСЯ НА СЕГВЕЕ И ТЕРРОРИЗИРОВАТЬ МИРНЫХ ЖИТЕЛЕЙ ПОРТАТИВНЫМ БАРСУКОМ В ОТСУТСТВИЕ ВЫСШЕЙ ЦЕЛИ ОКАЗАЛОСЬ ДОВОЛЬНО СКУЧНО.

# Monolith

**ИНФОРМАЦИЯ**

Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Издатель:
не объявлен
Разработчик:
Lesta
Онлайн:
отсутствует
Дата выхода:
2012 год

**Н**овая разработка питерской студии «Леста» делается для PC и PS3 (в планах – Xbox 360) и представляет собой шутер от третьего лица с гигантскими меха-роботами. Фантастический сюжет крутится вокруг внутреннего конфликта колонистов на планете Сида, в который очень скоро вмешается раса враждебно настроенных инопланетян. Игрок, управляя роботизированным экзоскелетом, должен будет положить конец гражданской, а после – и межвидовой войне.

Главная фишка Monolith – возможность откатывать назад время. Не спешите кричать «это уже было» – работает она несколько не так, как волшебный песок персидского принца. В трудной ситуации вы переноситесь в прошлое и помогаете самому себе, например прикрывая себя прежнего огнем в бою



**Вверху:** Дизайн экзоскелета главного героя отдельными элементами очень напоминает меха-робота Evangelion из одноименного аниме.



с превосходящими силами противника (на вопрос «можно ли будет сделать это два, три и более раз?» ответ пока неизвестен). Ясное дело, что миссии будут построены вокруг использования этой механики – как в сражениях, так и для решений логических головоломок. Из доступных режимов мультиплеера – вновь ставший модным «кооператив», и пачка соревновательных – вроде deathmatch, capture the flag и прочих. В отдаленных планах разработчиков – MMO-часть с прокачкой персонажа, и масштабными PvP- и PvE-битвами.

Проект разрабатывается всего 7 месяцев, и выйдет не раньше чем через два года – но уже достиг стадии играбельной технической демоверсии, которая выглядит просто потрясающе. Профессионализм и трудолюбие сотрудников «Лесты», что параллельно разрабатывают еще и Elements of War, у автора этих строк вызывает не просто уважение – восхищение. Ко всему прочему, Monolith, как и «Collapse: Ярость», поддерживает новомодное 3D – если, конечно, у вас есть необходимое оборудование.

---





# KillSkill

**ИНФОРМАЦИЯ**

Жанр:
shooter.MMO.third-person.sci-fi
Издатель:
Playnatic Entertainment
Разработчик:
«НВМ – Виртуальный Мир»
Онлайн:
www.kill-skill.com
Дата выхода:
июль 2010 года

**K**illSkill легко представить как этакую MMO-вариацию Alien Shooter. Огромные полчища легко истребляемых мобов, «жирные» (но несложные) боссы, куча разнообразного оружия и прочие радости шутеров а-ля Crimsonland, помноженные на кооператив и перенесенные во всемирную паутину. Новинка рассчитана на тех, кто не любит долгие игровые сессии, – так, заглянуть на пару минут, пострелять «тараканов» и выйти.

Ролевая система предусматривает специализацию подопечного, но обходится без деления на классы – в любой момент вы можете быстро переучить персонажа, например, из тяжелого штурмовика сделать снайпера-диверсанта. Пачка режимов PvP (каждый сам за себя, битва за ресурсы, захват флага или же просто командные перестрелки), кланы, рейтинги и прочие радости MMO-социализации – прилагаются. Клиент игры крайне нетребователен к железу, весит всего 200 мегабайт, и уже сейчас его можно скачать с официального сайта и опробовать в деле.

# Полный привод 3

**ИНФОРМАЦИЯ**

Жанр:
racing.offroad
Издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
1C-Avalon
Онлайн:
отсутствует
Дата выхода:
IV квартал 2010 года

Авторы «Полного привода 3», очень красивого симулятора внедорожника, сделанного на движке Unreal 3, расхваливают свою динамическую систему формирования колеи. Каждая проехавшая по дороге машина меняет ее форму – вероятно, если постараться, можно устроить соперникам подлянку, специально «перепахав» трудный участок. Состязаться, кстати, отныне можно не только с компьютерными гонщиками – будет поддерживаться и игра по сети. Обещаны 16 машин – как выдуманных, так и реально существующих, и множество международных турниров, таких как Petronas Suvium Silverstone Challenge и «Ладога-трофи». Завершим рассказ упоминанием двух вещей: реалистичной физики и богатого тюнинга.


Говоря о скрупулезном воспроизведении автомобилей в игре, разработчики особо отмечают точно воссозданную подвеску.

# Северный клинок

Поначалу кажется что «Северный Клинок» – наш ответ Darkfall Online. Свободное PvP, система боя без захвата цели, масштабные сражения за территорию и замки – о чем еще мечтать закаленному в тысячах боев ветерану онлайновых баталий? Но нет, PvP имеет одно существенное ограничение – разница в уровнях между дерущимися должна быть не более шести пунктов. Что, если подумать, даже к лучшему – иначе прокачанные персонажи не дадут новичкам и шагу ступить.

«Северный Клинок» подкупает неплохой графикой, простотой и динамичностью – как уже было сказано, бой протекает без необходимости предварительно выбирать цель. На левую и правую кнопки мыши можно повесить какой угодно удар или заклинание – совсем как в Diablo, с которой ее роднит и то, что персонажи здесь все время хлещут жизни и ману из банок. Все подопечные игроков являются людьми (пиарщики Mail.ru заявляют – никаких эльфов!), подданными империи Аэнор, и имеют общих врагов – злобных южан, но все равно PvP внутри своей фракции не просто разрешено, но поощряется. Скачать клиент с официального сайта и поучаствовать в бета-тесте можно уже сейчас.





**ИНФОРМАЦИЯ**

Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Издатель:
Mail.ru
Разработчик:
Zakta
Онлайн:
www.northernblade.ru
Дата выхода:
2010 год

# Prime World

**ИНФОРМАЦИЯ**

Жанр:
role-playing/strategy.
fantasy
Издатель:
Nival Network
Разработчик:
Nival Network
Онлайн:
www.ZZima.com/pw
Дата выхода:
2011 год

О Prime World мы уже писали в рамках материала «DotA – от карты к жанру» во втором номере «СИ» за этот год. Вкратце напомним, что Prime World относится к тому же жанру, что и Heroes of Newerth или League of Legends, – этакому гибриду стратегии и RPG, где игрок, управляя всего одним юнитом-героем, вместе с сортниками сражается против другой команды. Цель – прокачать и одеть своих героев, разрушить вражеский город и не дать сделать то же самое противнику.

По заверениям разработчиков, Prime World будет выделяться на фоне других DotA-подобных игр широкими социальными возможностями – за счет интегрирования в социальную сеть ZZima.com. Еще одно ноу-хау – пол подопечного зависит от пола пользователя и определяет его «стартовую специализацию». По умолчанию, все женские персонажи – это, грубо говоря, «тыловики» – целительницы и волшебницы, усиливающие основные ударные группы, состоящие из героев-мужчин. Хотя в процессе игры их роль может быть полностью изменена – и парень, если захочет, станет лекарем, и девушка при желании выучится на воина. На КРИ нам удалось выведать кое-что новое – в зависимости от того, какая фракция сейчас доминирует в матче, будет изменяться внешний вид местности. От того, находитесь ли вы на земле «своего» или «вражеского» типа, зависит сила, а в некоторых случаях и эффект ваших способностей. Кстати, некоторые умения позволено покупать в магазине на карте прямо во время матча. Персонажа также можно развивать и между боями – в его замке. Достраивая и улучшая твердыню, он откроет новые умения, бонусы и прочие плюшки, что пригодятся во время матчей. **СИ**


Идея с личным замком и его улучшением заставляет вспомнить героя Summoner из League of Legends.



Алексей Савченко (BWF) и Андрей Белкин («Акелла»), в целом, согласны с мнением Александра Щербакова, изложенным в этом материале. *(Фото из архива Андрея Белкина)*



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

# КРИ упадочна и порочна

Если вы считаете, что КРИ – это стенды с играми, жюри и интересные лекции на узкоспециализированную тематику, то вас все эти годы обманывала пресса. Все обстоит несколько иначе.

Пожалуй, мне нужно объясниться насчет заголовка. Когда я начал обдумывать эту колонку, он тут же пришел мне в голову и застрял там. Идея не в том, что он звучит провокационно – а я люблю провокационность. Это перефразированное название статьи Хантера Томпсона – возможно, даже карьерообразующей статьи. «Дерби в Кентукки упадочно и порочно» (The Kentucky Derby is Decadent and Depraved), опубликованное в 1970 в Scanlan's Monthly, считается, возможно, первым образцом гонзо-журналистики. Рассказывает оно о том, как автор посетил, собственно, Дерби в Кентукки – крупное спортивно-развлекательное мероприятие, проходящее в Луисвилле. На протяжении всего «отчета» – крайне экспериментального по тем временам – Томпсон с отвращением высмеивает все, что окружает Дерби, особенно перманентно пьяных посетителей и общую атмосферу неконтролируемого пьяного угара. В финале статьи Томпсон обнаруживает, что сам ничуть не лучше.

Если знать контекст, то становится ясно, что в случае с КРИ заголовок встает как влитой.

Игровая пресса регулярно пишет отчеты о КРИ. В первые годы – с воодушевлением. Потом пришла некоторая апатия и общее разочарование в отечественной игровой индустрии. Но про КРИ все равно пишут – потому что для нашей песочницы это действительно заметное событие.

Проблема в том, что почти все публикации на эту тему вводят читателей в заблуждение. Как-то неудобно писать, что КРИ напоминает, в первую очередь, всякие печально известные «конференции» писателей фантастов – ну, то есть, это такое «соберемся вместе и нажремся». А лекции, стенды, призы – вообще дело десятое.

Хороший показатель – это популярная во время КРИ фраза: «Что-то ты плохо выглядишь. Сходи на лекцию – поспи».

Не стоит думать обо всех плохо. Люди действительно ходят на лекции для того, чтобы их послушать. Я вот сходил на одну – ее вел Алексей Рыхлов из Creat Studios. Сходил бы на три, но Макс Янков читал «Краткий курс по написанию проектной документации» рано утром второго дня, я так рано был не в состоянии проснуться. А в первый день я был только проездом и никак не мог попасть на «Трудно быть плохим» Андрея Белкина.

С Лешей Рыхловым я поговорил за 15 минут до начала его лекции, узнал много интересных вещей – в частности о том, что у Creat уже порядка десяти выпущенных для PSN проектов. И это очень, очень круто, ребята. В аудитории (тема – «Пришел, увидел, упростил») было с полсотни людей. Это много. Удивило меня больше всего то, что среди них не было НИ ОДНОГО человека, с которым я был бы знаком лично. Я, конечно, достаточно асоциальный тип, но вообще в нашей индустрии знаю порядочно народу. А здесь вот прямо ни одного. Половина аудитории похожа на эльфийских принцев из Нескучного сада (или где там сейчас собираются толкинисты?). То есть, на лекции, как выяснилось, в наше время ходят обычно начинающие разработчики. Остальным интереснее пойти и бухнуть. Во многом это связано с тем, что для них действительно эти лекции большой ценности не представляют. А также с тем, что для них смысл КРИ совсем в другом.

Традиционно, КРИ идет три дня. Раньше первый день был разминочным, посвященный всяким «круглым столам». Второй – главный, боевой, с презентациями и вечерней попойкой, обычно в рамках так называемой «КРИ Party», с умеренно-ограниченным доступом участников. Третий день – похмельный, с церемонией награждения.

КРИ 2010 была большим исключением из правил: основная часть «профессионалов индустрии» жестоко перепилась еще в первый день. Собственно, бухать многие закончили к шести утра. Раньше ад все-таки творился во второй день. Впрочем, на КРИ 2009 – которую я, признаюсь, пропустил – было тоже все несколько неортодоксально, там пили всю дорогу, потому что делать было больше совсем-совсем нечего. Я мегапопойку пропустил, чему рад безмерно. Я вообще побаиваюсь КРИ-пьянок. Там были как веселые истории, когда мы укатили инжерена Sony показывать Москву и в два часа ночи пели на Красной площади песни из «Южного парка». Были и страшные, когда я упился до такой степени и вел себя настолько плохо, что от жгучего чувства стыда меня до сих пор спасает только то, что я ничего из этого не помню. Но, к несчастью, помнят другие люди.

Последняя пара КРИ – очень странные. Они кризисные. Выставочная часть усохла почти раза в два. Показывать толком нечего

и, главное, незачем. Понимаете, раньше участие в КРИ было, помимо всего прочего, важно целому ряду компаний (преимущественно издателям) с точки зрения «померяться пиписьками». А сейчас это деньги на ветер. «Новый диск», например, второй год подряд не участвует вообще. Потому что нафига козе баян. Участвует, правда, зомби-издатель «Бука» (о негритянских шаманах – в следующем номере «СИ») – хотя никто толком не понимает, почему. С точки зрения «померяться» также достаточно были важны «КРИ Awards» – награды в разных номинациях. Над ними, правда, всегда посмеивались – учитывая, что жюри всегда старалось раздавать призы по принципу «всем сестрам по серьгам».

Самое важное – показывать на КРИ особенно нечего. По коридорам ходила шутка «Ну как, все социалочки посмотрел?». Издатели что-то потихоньку издают. Западное. В оффлайновом сегменте не разрабатывается практически ничего.

Здесь стоит разъяснить пару моментов. Когда грянул кризис, многие игровые журналисты встретили его чуть ли не с радостью. Мол, проблемы проблемами, но он хоть оздоровит отечественную говноиндустрию, шлак больше покупать не будут, а только действительно хорошие проекты. Таких игровых журналистов было большинство. Они ради красного словца не жалели никого, за гонорары строчили текстики, параллельно обвиняя разработчиков в том, что они смеют пытаться зарабатывать деньги на своих проектах (на плохих, ужасных проектах! Пусть разрабатывает только Electronic Arts!), и вообще в России ничего путного не делают (хотя есть железобетонные примеры обратного). Ну так вот, в стране все забросили традиционные оффлайновые игры. Все делают фермы. Идиотские доводы «сделайте хорошую игру и она станет успешной» далеко не всегда дружат с реальностью. Вам нравился «Анабиоз»? Он в заднице. Как, судя по всему, и его разработчик. «1С-Софтклаб» просит денег у правительства. Просит немного, нормальные цифры называет – а вони-то поднялось. Зачем просит? Наверное, затем, что нельзя выгнать на улицу Медокса и его команду. Которая в теперешних условиях вряд ли отобьет потраченные на нее деньги. А в убыток «1С» теперь почему-то работать не хочет.

По большому счету, кроме Postal III ничего особенного, отечественного оффлайнового не было. Ну, машинки авалоновские и новый «Коллапс» показывали. Реально серьезного онлайнового (не с точки зрения бизнеса) – ну только World of Tanks. Анонсировали King's Bounty Online, но в глаза ее никто не видел и говорить про нее рано. Что еще? «Джаггернаут»? Но он уже вышел, и не первый месяц крутится. И вообще это специфический проект, он не для читателей «Страны Игр», а для тех, кто любит «Легенду» и ее клоны. Всё. Пустыня. Смотреть не на что.

Там в чем же тогда смысл КРИ, кроме «собраться побухать»? Честно говоря, даже этого вполне достаточно. Как правильно сформулировал-процитировал по этому поводу, если не ошибаюсь, Андрей Белкин: «У нас с друзьями есть традиция: раз в год мы...» В «Космосе» единовременно собираются разработчики из разных городов бывшего Союза. Многие знают друг друга давно. Те, кто не знают – это хороший повод перезнакомиться. Что очень полезно. По этим же причинам КРИ – хорошее пространство для проведения самых разных деловых и околоделовых встреч. Порой даже эффективное. Я вот в этом году ухитрился перезнакомиться с кучей отличныхлюдей и встретился со старыми и не очень знакомыми. Леша Савченко, опять же, в кои-то веки до Москвы добрался. Выставочно-конференционная часть же была ужасающе скучной. А «КРИ Party» – отрада любителей выпить нахаляву – оказалась не совсем бесплатной. И это, кстати, особый повод поругаться для тех, кто за нее реально заплатил – на алкомероприятии было попросту невозможно находиться, народ разбежался моментально. В итоге все «культурно отдыхали» по самостоятельной программе.

Наверное, основная проблема КРИ не в том, что она как-то не так организована. Просто отечественная индустрия такая, какая она есть. Даже сложно сказать, плохо это или хорошо. Но в любом случае, наверное, всем стоит достаточно четко представлять себе, что образ «лекции и стенды» является несколько ошибочным и не дает никакого реального представления о мероприятии.






**От редакции:** Вскоре после окончания конференции циничный Александр Щербаков прислал нам свою колонку, как всегда, бурча и разоблачая. Однако наш корреспондент Роман Власов, тоже по совместительству разработчик игр, видит КРИ немного в другом свете. Мы попросили его прокомментировать колонку Александра.

**Роман Власов:** Первая КРИ, на которой мне довелось побывать, оказалась последней докризисной. Все три дня я исправно ходил на лекции. Стенды – а их тогда было много – удавалось посмотреть лишь в обеденный перерыв, а уж поиграть во что-нибудь или пообщаться с другими разработчиками и вовсе времени не хватало. Вместе со мной впервые на конференцию пришел мой друг. Он добрался до «Космоса» в середине дня в субботу, посидел на докладе своего начальника, а потом пошел искать, где наливают. Нашел. В следующий раз он появился только на церемонии награждения, причем к этому времени был знаком с половиной присутствующих в зале. Прошло два года, и… ничего не изменилось. Я – на лекции как на работу, друг – пить, общаться, знакомиться. И вот вопрос: кто же из нас «на деле»? Кто из нас «в первую очередь»?

Имен было мало. Больших имен. Уверен, что люди пришли бы и на Николая Дыбовского, и на Андрея Кузьмина, и на Бориса Баткина. Вон, Сергей Орловский, как всегда, собрал полный зал – человек двести было, в проходах стояли. Говорил о «социальности» как о культурном явлении, осмысливал происходящие в мире события с точки зрения индустрии. Не делился опытом, не рассказывал, как заработать денег (хотя и об этом тоже), не хвалился достижениями – нет, он искренне хотел, чтобы слушатели разобрались в происходящем, поняли, что «социальность» – это не кража друг у друга капусты, не свиньи пятого уровня, не «хомячки» с одноклеточным мозгом… «Социальность» – это одна из необходимых составляющих человеческого счастья, это возможность общаться и заниматься интересными вещами вместе с теми, с кем действительно интересно. Игры, которые мы сейчас называем социальными, потребность в «социальности» удовлетворяют лишь в малой степени, и по сравнению с тем, что ожидает нас в будущем, являются этаким первым компьютерным пинг-понгом, претендующим на роль Heavy Rain.

Черт его знает, зачем в конференции участвовала «Бука», но, скажем, «Акелла» дала мощный старт PR-компании «самой социальной игры» Postal III. Mail.ru тоже сложно заподозрить в излишней расточительности. КРИ для этой компании – грамотно спланированное и, я уверен, сполна окупающее себя мероприятие по набору кадров. В этот раз агитация велась не столь агрессивно и более тонко, чем год назад. Были лекции, на которых Дмитрий Девишев и Олег Шпильчевский мимоходом делились такой информацией об «Аллодах» – затраты, прибыли, магическая ARPU, – которую раньше не решился бы открыть ни один издатель, даже «1С» в лучшие свои годы. Были отдельные комнаты «для своих», проходил конкурс с бесплатным пивом и возможностью выиграть дорогие призы, велась артподготовка на DTF.ru. Я думаю, цель была достигнута.

Сергей Орловский назвал этот бизнес «красным океаном» и добавил, что рад был уйти из него в инновационный «синий океан» (чтобы узнать, откуда взялось сравнение с океанами, загляните на сайт http://www.blueoceanstrategy.com/). Собственно, Nival Network проводила свой набор кадров, и деньгам Mail.ru могла противопоставить только романтику творчества (что ни говори, но Prime World с точки зрения заложенных в ней идей выглядит гораздо интереснее, чем все начинания могучего конкурента, но окупится ли она – это большой вопрос). Для меня этот заочный конфликт стал символом КРИ 2010. **СИ**





ТЕКСТ
Святослав Торик

# Deus Ex:
## БОГ ИЗ КОМПЬЮТЕРА



Так часто бывает с хорошими играми: Deus Ex начиналась как проект в совершенно ином жанре и сеттинге, а первая документация была написана задолго до начала работ. В 1994 году, сдав очередной релиз, продюсер издательства Origin Уоррен Спектор (Warren Spector) решил обратить внимание начальства на то, что у них полно всякой фэнтезийной всячины (сериалы Ultima и Ultima Underworld) и футуристической продукции (цикл Wing Commander), а вот с современным миром, кроме притянутой за уши Strike Commander, никаких связей нет. Для этого Уоррен, которому осточертело заниматься псевдосимуляторами космических истребителей и приключениями Аватара, сел и написал короткую записку своим боссам. В ней он объяснял, что аудитории Origin нравятся не только эпические эльфы и сражения с тигролюдьми в вакууме, но и боевики типа «Грязного Гарри», «Крепкого орешка» и «Пассажира 57». Мол, все любят смотреть на кинозвезд в лице Арнольда Ш., Стивена С. и Брюса У.; у всех есть страсть к современному оружию вроде шотганов и револьверов – так почему бы не сделать качественный высокобюджетный героический шутер от первого лица на актуальную тему, вроде международного терроризма или отстрела наркобаронов (кстати, интересная параллель с историей создания Outcast)? Потому что риск слишком высок, ответили ему боссы и поручили Спектору очередной аддон к «Командиру крыла». Так мы не увидели боевик под названием Troubleshooter.

Следующей попыткой выбить денег на игру мечты стал проект с бесхитростным рабочим названием Shooter. Это было уже в 1997 году, после System Shock и Cybermage, благодаря которым Уоррен неплохо набил руку на ролевых шутерах. В концепт-документе были описаны ключевые моменты, позже положенные в основу Deus Ex: 2050 год, правительства




**Справа:** Попытки совместить нелинейность сюжета и разнообразие концовок в итоге свелись к наличию/отсутствию тех или иных персонажей в определенный момент времени. Можно убить Лебедева, а можно и не убивать – от этого изменится лишь пара диалогов, но миссии и задания будут одними и теми же.

мира на грани краха, экономика летит в тартарары, по свету разгуливают биомеханически усиленные люди, которые ищут и уничтожают тайные сообщества столь древние, что в них никто уже не верит. Эти киборги с промытыми мозгами подчиняются некоему Адаму, который хочет поработить человечество и указать ему путь в светлое будущее. Задача игрока, одного из киборгов, вывести из-под контроля Адама своих собратьев и дать несостоявшемуся тирану последний и решительный бой. В документе было запланировано более трех десятков миссий в самых разных уголках планеты: от подземелий Кремля и катакомб Парижа до даунтауна Гонконга и загородной резиденции президента США. При этом не обошлось без многоходового заговора и прилагаемой к нему паранойи – Уоррен описывает концепт Shooter как комбинацию из сюжетов фильмов «Маньчжурский кандидат» (загипнотизированные агенты), «Робокоп», «Колосс: план Форбина», «Люди в черном» и «Секретные материалы».

В отличие от предыдущей попытки, на этот раз он подошел к делу гораздо серьезнее, ведь от этого предложения зависела судьба целой студии. Небезызвестный Джон Ромеро предложил Уоррену возглавить отделение Ion Storm в Остине, и теперь сам себе продюсер



Изначально планировавшийся как самостоятельный AI усох до состояния «вижу врага – подбегаю на заданное в зависимости от оружия расстояние – стреляю».







Основная масса персонажей при попытке завести разговор дает «отбивку», а полноценный диалог возможен только с избранными NPC.



Эти очки скрывают глаза хитроумного бакалавра риторики и коммуникаций. К тому же Уоррен Спектор чудовищно начитан и «насмотрен» (после выпуска он чуть было не стал кинокритиком).

должен был нести полную ответственность и за команду, и за проект. Деньги поступали по контракту с Eidos Interactive, которая взялась спонсировать аж шесть игр от именитых разработчиков, так что с бюджетом никаких проблем не было. Спектор, потирая руки, перетащил к себе бывших коллег из Looking Glass Studios (где до этого работал исполнительным продюсером над игрой Thief: The Dark Project) и составил список покупок, куда вошел, например, движок Unreal Engine 1.5. Офис в Техасе заполнился людьми, и работа, извините за банальность, закипела.

Для начала Уоррен вытащил из запасников свои старые наброски, среди которых был любопытный документ, озаглавленный «Правила ролевой игры». С помощью Харви Смита эта специфическая «библия» для геймдизайнеров была адаптирована к конкретному проекту Deus Ex. Вот ее основные положения:

1. Задача обязана иметь несколько решений, способов прохода в каждую локацию должно быть больше одного.
2. Игровой процесс должен быть «инструментально-ориентированным». Под инструментами подразумеваются умения и биомодификации, боевые действия, взаимодействие с другими персонажами, валюта и предметы. Все это может быть использовано как по отдельности, так и в совокупности.
3. Бой – это не просто выбор самой крутой пушки и расстрел всех в пределах видимости. Игроку придется подумать, как уничтожить опасного и умного врага.
4. Геометрия уровней должна отвечать задачам игрового дизайна: если тупик, то тактически обоснованный, если цель – то четко определенная (а еще лучше, продемонстрированная пользователю заранее).
5. Общий настрой и тон игры должен вызывать четыре психических состояния: страх, паранойю, напряжение – и облегчение как результат достижения цели или победы в бою.

## Божественные модификации

**Deus Ex Software Development Kit заметно продлил жизнь игре. Достаточно отметить, что и по сию пору выходят новые сингловые и мультиплеерные добавки от фанатов. Вот парочка самых крутых (для установки потребуется полная версия оригинала с последним обновлением):**

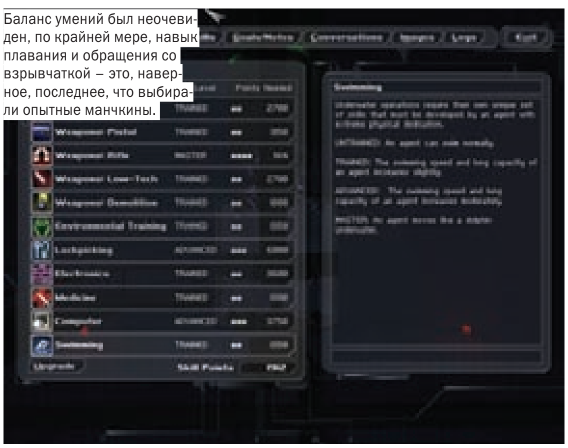
**Hotel Carone – несколько уровней для одного игрока, в основном рассчитаны на прохождение в стиле stealth. Авторы доработали искусственный интеллект (пожалуй, самая большая лакуна Deus Ex) и добавили уровни сложности.**

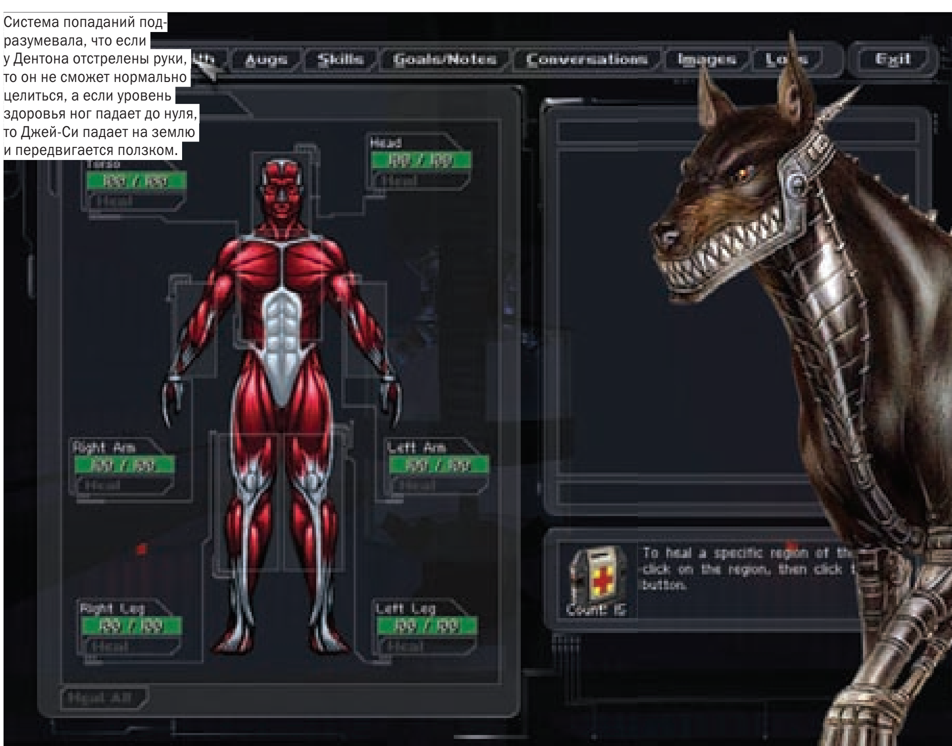
**ZODIAC – интересная кампания из шести миссий с красиво отрисованными уровнями, созданная при участии опытных моддеров.**

**2027 – самая знаменитая модификация отечественного производства, в которой игрок побывает в разных уголках мира и узнает о событиях, предваряющих оригинальную историю. Забавно, что сюжет официального приквела, Deus Ex: Human Revolution, тоже начинается в 2027 году.**

**GHOST IN THE MACHINE – мрачная антиутопия с нелинейным прохождением в духе Deus Ex и несколькими концовками. Увы, финальная версия так и не увидела свет.**

**THE NAMELESS MOD – оригинальная пародия на «Матрицу»: главный герой разыскивает правоохранителя города Forum City по имени Moderator. Признан лучшей модификацией для одного игрока (2009) сайтом ModDB.**


Баланс умений был неочевиден, по крайней мере, навык плавания и обращения со взрывчаткой – это, наверное, последнее, что выбирали опытные манчкины.



Система попаданий подразумевала, что если у Дентона отстрелены руки, то он не сможет нормально целиться, а если уровень здоровья ног падает до нуля, то Джей-Си падает на землю и передвигается ползком.

Хорошие, добротные заповеди. Правда, не все они были выполнены.

## Болезни роста

Остинское отделение Ion Storm изначально состояло из шести человек, которые несколько месяцев сидели и придумывали базовые правила будущей игры. Когда настала пора воплощать задумки в жизнь, команду пришлось расширить до двадцати сотрудников – в результате со временем проектная документация претерпела значительные изменения. В этом нет ничего удивительного, ведь у программистов свое видение реализации игровых функций, у художников собственный подход к визуальным средствам их отображения (к тому же арт-директор Deus Ex работал в головном офисе Ion Storm в Далласе). Каждый из разработчиков был поклонником определенного жанра и по-своему представлял себе идеальную игру. Геймдизайнерам и сценаристам приходилось лавировать между этими рифами мнений, собирая все мало-мальски ценные идеи. В postmortem проекта Уоррен отметил, что к нему пришли настолько крутые дизайнеры, что он был вынужден вместо одного отдела создать два: «Команда 1» занималась ролевой системой, а «Команда А» – симуляцией игрового мира. К сожалению, план не сработал, каждый тянул одеяло на себя, и этот подход чуть не привел к провалу. Не то чтобы Спектор совершил идиотский поступок – все-таки семнадцать лет в игровой индустрии, – но его можно понять, ведь гигантские бюджеты и свобода творчества так и манили поэкспериментировать.

Здорово подвели (хотя, с другой стороны, и помогли) любопытствующие программисты, закопавшиеся в новомодном движке Unreal Engine, – на одно только изучение мощнейшего по тем временам инструментария ушли драгоценные месяцы. Те самые, которые Спектор хотел сэкономить за счет лицензирования движка, не нанимая армию кодеров для написания собственной программной основы (ему по горло хватило возни с Dark Engine, спасибо). В комплект входил нечеловечески гибкий редактор скриптов UnrealScript, и Уоррен хотел заложить с его помощью симуляцию каждого чиха, каждой реплики, каждого шажка. А это, понятное дело, тоже время – в общем и целом на освоение всего пакета ушло больше полугода. С другой стороны, это в чем-то и помогло геймдизайнерам: подробное изучение движка показало, чего в нем не хватает. В первую очередь пришлось забыть об огромных открытых пространствах, как следствие – от оригинальной системы «пройди уровень разными путями» осталось куцее «умения vs сражения vs диалоги»; отметим, однако, что даже при таком раскладе можно завершить игру, убив всего трех противников. Сам Спектор больше сетовал на то, что не сбылась его мечта дать игроку возможность детально исследовать Белый дом.

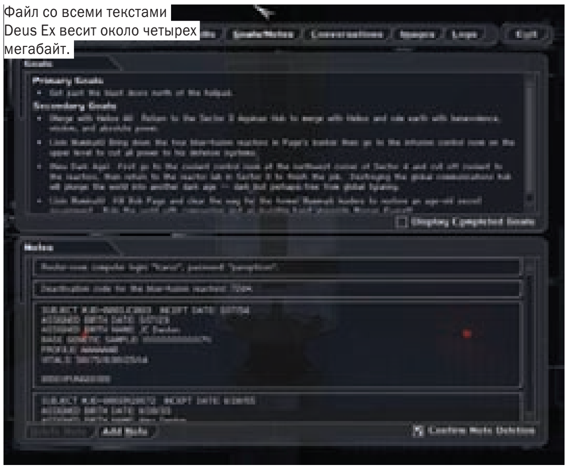

Камео Уоррена Спектора в Deus Ex: с него делали модель персонажа по имени Форд Шик.

Раннее прототипирование (то есть, переложение формул с бумаги в некое подобие работающей программы) выявило, что все задумки можно смело выбрасывать на помойку: умения и биомодификации (augmentations) оказались слишком крутыми, в результате игровой процесс получался скучным и простым. Об этом разработчикам рассказал начальник Valve Гейб Ньюэлл, которого пригласили посмотреть тестовую версию, а прочие гости из Looking Glass Studios и Irrational Games лишь подтвердили его слова. Ведущему дизайнеру Харви Смиту пришлось сделать систему более очевидной и зависимой от ресурсов игрока: в частности, изначально биомодификации не нуждались в батарейках для работы, а обновленная их версия требовала грамотно распоряжаться драгоценным энергозапасом.



**Говорит Уоррен Спектор:**

**«Я не утверждаю, что Deus Ex сработана идеально. Мы определенно выпустили не самую великолепную игру в мире. Но если бы мы не взялись за дело с мыслью «все или ничего», то были бы еще дальше от идеала, чем сегодня. Насколько далеко от него мы приземлились – решать вам. Я знаю лишь то, что в следующий раз мы будем еще ближе».**


Файл со всеми текстами Deus Ex весит около четырех мегабайт.

БЕЛЫЙ ДОМ ВОССОЗДАТЬ НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ, А ОТСУТСТВИЕ В НЬЮ-ЙОРКЕ БАШЕН-БЛИЗНЕЦОВ ОБЕРНУЛОСЬ ЖУТКОВАТЫМ ПРОРОЧЕСТВОМ.



## Мегабайты души

Полтора года работы позади, пройдена половина пути. Ньюэлл уже указал на ошибки, а Смит со Спектором урезали документацию с 500 страниц до 270. Настал этап создания контента, и тут уже развернулся во всю мощь дизайнерский отдел Ion Storm Austin. Пять человек во главе с Харви Смитом денно и нощно придумывали уровни, задания, персонажей, диалоги и тексты для внутриигровых книг. Крис Тодд и Стив Пауэрс, ведущие «книгописатели» Deus Ex, раскрыли секрет успешной атмосферы: для каждого читабельного объекта геймдизайнеры сначала помещали временную «заглушку», которую потом заменяли специально написанным текстом. В основном такими заглушками были цитаты из любимых произведений, которые неплохо подходили под текущую ситуацию, так что где-то в половине случаев и заменять ничего не пришлось. Учитывая количество выдумщиков, разброс цитат из мировой литературы получился внушительным: от Гилберта Кита Честертона и Эндрю Вакса до Шекспира и Библии. Газетные статьи и переписку по электронной почте также прорабатывали сотрудники Смита, поэтому в них не обошлось без многочисленных отсылок к современным реалиям. Например, в некоторых письмах есть туманные сообщения от некоего «Оракула» – это своего рода переосмысление одноименного древнего Usenet-развлечения. Суть проста: пользователь посылал в конференцию rec.humor.oracle какой-нибудь вопрос типа «стоит ли мне сегодня выходить на улицу?» и вскоре там же (то есть, публично) появлялся заумный ответ. Все это оформлялось с ритуальными приветствиями и шуточным обозначением пожертвований в пользу провидца. Внимательный игрок найдет в Deus Ex немало заимствований такого рода.

Дизайн уровней по уже известным причинам требовал компактности: в небольшой кусок трехмерного пространства плотно упаковывались бонусы, персонажи, активные объекты, секретные и не очень тоннели и так далее. Миссии, как и задумывалось, поместили в разных концах света: улицы Нью-Йорка и Гонконга, катакомбы Парижа и бензоколонка в Аризоне, подводная лаборатория и сверхсекретная «Зона 51». Внимание к деталям оказалось присуще не только авторам текстов: за отелем «Тон» можно найти баскетбольную площадку (это фирменная фишка Уоррена – баскетбол есть также в System Shock и в Thief); на крыше одного из домов в Гонконге обустроено уютное гнездышко для снайпера: винтовка с патронами, бутылка пива и шоколадка; подводная лаборатория набита дневниками, проливающими свет на катастрофу на секретном объекте. Команда «по симуляции мира» не зря ела свой хлеб – уровни действительно создают эффект присутствия, что прежде получалось лишь в считанных играх вроде Shadow Warrior и Redneck Rampage. Увы, Белый дом воссоздать не получилось, а отсутствие



В Deus Ex: Invisible War на одном экране находится все, для чего в первой части рисовали различные меню.

в Нью-Йорке башен-близнецов обернулось жутковатым пророчеством (Deus Ex вышла за полтора года до печально известных событий). Разработчики объясняли это тем, что слишком детализированная текстура неба перегружала систему, поэтому на World Trade Center тупо не хватило памяти, но в свете того, что игра – это целый слоеный пирог с начинкой из терроризма и правительственных заговоров... ох, поменьше бы таких совпадений!

## Культовый статус

26 июня 2000 года Deus Ex поступила на полки магазинов США. Несмотря на все сложности разработки, игра получилась очень качественной. Немногочисленные баги были вылечены двумя патчами в течение полугода. Благодаря впечатляющему наполнению, красочной картинке и относительно сбалансированному игровому процессу, Deus Ex честно заработала свой статус и более дюжины наград «Игра года», включая, наверное, самую престижную в индустрии – от британской академии кино и телевидения BAFTA.

Впрочем, разработчики не бросились скупать калифорнийские виллы и морально разлагаться на яхте Уоррена Спектора: впереди еще было немало работы. Доделывали мультиплеерные режимы, доводили до ума Software Development Kit для пользователей, дотачивали общий баланс. В сентябре того же года вышел SDK (редактор уровней и диалогов с конвертером моделей), в ноябре появился первый патч, добавляющий мультиплеер, а в марте 2001-го – второй и последний. Через год после релиза студия Ion Storm Austin отправила издателю Deus Ex Game of the Year Edition, в которую входила последняя версия игры со всеми обновлениями, SDK, саундтреком на отдельном диске и стилизованным газетным листком с новостями из будущего.



**Вверху:** В Deus Ex есть самые настоящие пришельцы, похожие на гипотетические жертвы розуэллской катастрофы. Но жить они могут только под воздействием жесткой радиации.

Культовость Deus Ex легко объясняется огромным количеством цитат, которыми скрепляется мир игры. Дизайнеры ссылались на моднейшие конспирологические теории современности: тайные научные разработки и «Зону 51», инопланетян и «людей в черном»; вспоминали иллюминатов и тамплиеров, заговорщиков и революционеров. Не стеснялись лишний раз напоминать о древнегреческих мифах (одни только искусственные интеллекты «Дедал» и «Икар» чего стоят), намекать на исторических личностей (агент

### Говорит Уоррен Спектор:

**«Лично для меня Deus Ex началась в тот момент, как мы отправили в печать Ultima Underworld 2. Я несколько раз пытался запустить проект такого рода (под названием Troubleshooter в Origin; некоторым образом Junction Point для Looking Glass). Этого не произошло по нескольким причинам:**

**- Я не продал или не смог продать концепт инвесторам.**

**- Технологии того времени не позволяли реализовать нужные функции.**

**- У меня не было подходящей команды или прочих ресурсов.**

**- Издатели не были заинтересованы в кроссжанровой игре от первого лица.**

**Однако это не мешало мне продолжать обдумывать новые концепции и, несмотря на то, что все бумаги остались в столе, идеи нашли применение в Deus Ex. Мораль такова: если у вас есть игра мечты, не сдавайтесь. Рано или поздно найдется простак, готовый дать под нее денег».**



Экран биомодификаций: можно апгрейдить текущие, устанавливать новые из специальных канистр и тоннами жрать батарейки.



Менеджмент инвентаря оказался, наверное, самой большой головной болью. Главное, что его никак нельзя было расширить!

Дентон – не самый знаменитый носитель инициалов JC), прямо заимствовать у Айзека Азимова и Нила Стивенсона (наномодификации частенько сравнивают с «мушками» из «Алмазного века»), делать литературные отсылки в паролях от учетных записей и даже в наборах цифр для кодовых замков.

## Слишком много гениев

Вскоре стало ясно, что создание сиквела – дело времени. Однако в том же 2000-м у порога нового офиса Ion Storm Austin объявились бывшие сотрудники Looking Glass Studios, которых руководство Eidos, общего издателя, намеревалось влить в новую структуру (тем более что они уже и так друг друга знали) после выхода Thief II: Metal Age. Третью часть «воровского» стелс-экшна передали вместе с разработчиками в ведение студии Спектора, так что ему пришлось руководить двумя проектами одновременно. Возможно, именно поэтому Уоррен не смог толком уследить за тем, как делается продолжение хита.

Харви Смит решил, что новая Deus Ex должна быть более доступной для населения, и поэтому дал пользователю некоторую «свободу», позволив минимально настраивать персонажа – выбирать ему не только цвет кожи, как в оригинальной игре, но и пол, причем с «мальчиком» и «девочкой» обитатели мрачного будущего общались немного по-разному.

Геймдизайнеры также пожертвовали детализацией и разнообразием инструментов ради универсальности игрового процесса. Электронные «мультиинструменты» (multitools) слились воедино с отмычками, патроны стали одного калибра, а умения и вовсе исчезли. Уоррен неоднократно признавался в интервью, что ему не нравился такой подход, но он доверял Харви и его гению. Увы, Deus Ex: Invisible War оказалась яркой, интересной, но слишком простой и прямой. Сказались и проблемы технического характера (результат издевательств над Unreal Engine приходилось подгонять как для задач новой Deus Ex, так и для Thief III), из-за которых и на современной конфигурации игра загружается довольно долго. Впрочем, попытка влезть на площадку более «казуальных» шутеров, да еще и на консоли, была обречена изначально – искусным мастерам редко удается вырвать аудиторию у опытных ремесленников. Маркетинг тоже вложил свою черную копеечку: игра вышла в начале декабря, когда в магазинах наступает затишье перед рождественской бурей покупок, и лишь редкий запасливый родитель приобретает ребенку игрушку за три недели до заветных скидок. От катастрофы новинку не спасли даже высокие оценки прессы.

Из-за неудовлетворительных продаж сиквела Eidos пришлось «отвязать» от сериала игру под названием Deus Ex: Clan Wars, которой занималась калифорнийская Crystal Dynamics. Проект переименовали в Project: Snowblind, из сценария убрали все намеки на семейку Дентонов, однако мало кто из рецензентов не заметил знакомые черты, выглядывающие из-под чужой вывески. У Project: Snowblind была короткая однопользовательская кампания и неплохой мультиплеер, она получила хорошие оценки, но в Eidos тему решили не развивать до поры до времени.

### Музыка из машины

**Не могу не присоединиться к дифирамбам коллеги Кровопускова (см. превью в №9 за этот год) по поводу саундтрека к обеим Deus Ex. Алекс Брэндон и компания действительно сделали нечто такое, что до сих пор берет за душу. Уоррен отмечал, что он не хотел, чтобы в главном меню играла музыка, но после того как услышал демо-трек и мелодия весь день звучала в голове, ему пришлось уступить.**

**Для Deus Ex: Invisible War лицензировали несколько треков индастриал-группы Kidneythieves, а вокалистку команды Фри Домингес пригласили озвучить персонажа NG Resistance. Мрачные запилы и дерганый вокал неплохо контрастировали с олдскульными мелодиями Брэндона, хотя нравились не всем.**

**Судя по намекам разработчиков из Eidos Montreal, привлечь старых композиторов и музыкантов не удалось, но вместо них наняли тоже маститого профессионала. Посмотрим, может, и действительно что-то интересное получится.**

## В чужие руки

Тем временем Уоррен дотянул Thief: Deadly Shadows до стадии релиза и ушел «по причинам личного характера». За этой формулировкой, скорее всего, скрывалось разочарование из-за того, что он не смог выпустить достойное продолжение Deus Ex. Вскоре за ним последовали и остальные, и компании Eidos, которая уже расформировала головной офис Ion Storm в 2001-м, пришлось покончить и с остинским отделением в 2005-м. Харви Смит ушел в расположенную в том же городе студию Midway (работал над Area-51, затем над сиквелом BlackSite: Area 51, сейчас читает студентам лекции и разрабатывает казуалки для iPhone). Уоррен основал собственную компанию Junction Point и уже через пару лет начал сотрудничать с медиагигантом Disney. Периодически он оговаривался, мол, сейчас бы вернуться к Deus Ex, но тут же неохотно сводил беседу к текущим делам. Мы его прекрасно понимаем: уж больно хороша была игра. Но сейчас так уже не делают. **СИ**

**Внизу:** Несмотря на фамильные черты, Project: Snowblind (ранее известная как Deus Ex: Clan Wars) ориентирована больше на экшн, чем на головоломки.



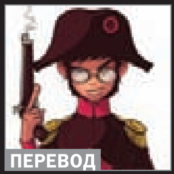





**Слева:** Несколько мультиплеерных режимов заметно продлили жизнь не самому популярному консольному шутеру про киберпанк.



АВТОР
Мэтт Бартон



ПЕРЕВОД
Александр Трифонов

# ИСТОРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР.

## ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ЗОЛОТОЙ ВЕК (1985-1993)

Приглашаем вас, отважные искатели приключений, к чтению второй части статьи об истории компьютерных ролевых игр (CRPG)! В прошлый раз мы рассказали о далеких предках жанра, работавших на университетских мейнфреймах в 70-х годах, а также о первых коммерческих проектах для домашних компьютеров и «Серебряном веке» – эпохе, когда зародились такие легендарные сериалы, как Ultima и Wizardry.

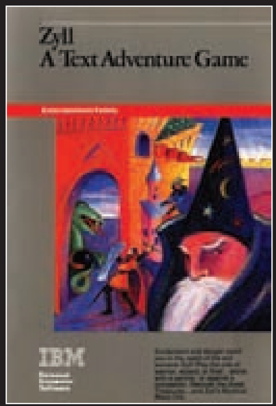
В 1985 году начался «Золотой век» – так я предпочитаю называть период с 1985 по 1993 годы, когда талантливые разработчики один за другим выпускали шедевры, войдя в настоящий креативный раж. Эта эпоха по влиянию на жанр сравнима только с концом 90-х, когда на сцену вышли такие компании, как Bioware, Bethesda, Blizzard и Black Isle. Однако, хотя Baldur's Gate и Diablo гораздо более известны, чем The Bard's Tale или The Pool of Radiance, важно понимать, что первые две игры – прямые потомки классических проектов «Золотого века», и появившиеся позже студии лишь развивали сложившиеся традиции, а не создавали их.

### Смена эпох

Давайте на минутку перенесемся во времени и представим себя завзятыми любителями CRPG в начале 80-х. Если бы вас спросили, какая компания будет заказывать музыку последующие пять лет, вы без промедления назвали бы Origin Systems Ричарда Гэрриотта. И в самом деле, к 1983 году студия добилась впечатляющих результатов и была несомненным лидером на рынке. Ultima III: Exodus считалась лучшей CRPG из когда-либо созданных, и все ждали четвертую часть, еще более невероятную. Также стоило поставить на Sir-Tech с ее Wizardry и немалым количеством хардкорных фанатов. Как и в случае с Ultima, этому сериалу далеко было до забвения и лучшие его выпуски еще даже не вышли. Если бы кто-то сказал, что вскоре доселе малоизвестные студии Interplay Productions и Strategic Simulations Inc. посягнут на трон Гэрриотта, мы бы просто рассмеялись или недоуменно пожали плечами. Однако уже к 1990 году игроки ожидали следующую часть The Bard's Tale или новую RPG из серии Gold Box не меньше, чем новые проекты Origin или Sir-Tech.

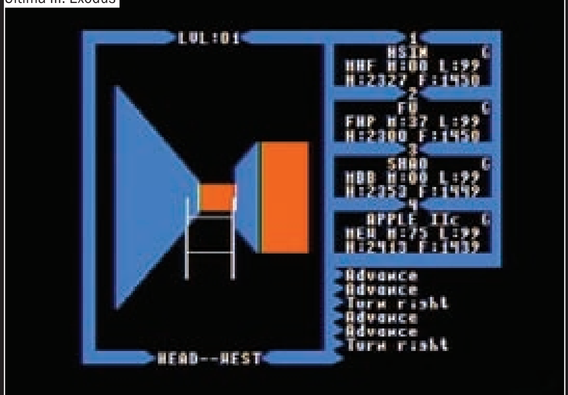
Как бы то ни было, интересные события происходили и до 1985 года. Так, на домашние компьютеры перенесли многие классические игры с мейнфреймов. Например, компания Джима Швайгера (Jim Schwaiger) Bear Systems выпустила для Commodore 64 и MS-DOS в 1983 году Oubliette, которая в оригинале была, ни много ни мало, многопользовательской. Версия для домашних компьютеров унаследовала возможность создавать множество персонажей и составлять из них отряды для каждого спуска в подземелья. Примитивная внешне игра тем не менее была весьма продвинутой для своего времени: десять классов (включая крестьянина) и возможность вступать в гильдии для дальнейшей индивидуализации персонажей.

Компания R.O. Software перенесла на MS-DOS другой классический проект – DND,

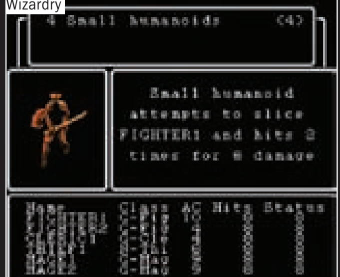



LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250

Ultima III: Exodus




Wizardry




распространяя его по shareware-модели. Правда, разрешения у автора оригинала, Дэниела Лоуренса, никто не спрашивал, чем тот был весьма возмущен (и к тому же он продавал собственную обновленную версию DND для домашних компьютеров под названием Telengard). В свое оправдание R.O. Software заявила, что заслуживает денежную компенсацию за переписывание сырого кода оригинала, но тем не менее в 1988 году выпустила обновленную версию игры под названием Dungeon of the Necromancer's Domain, которая достаточно отличалась, чтобы не вызывать дальнейших претензий Лоуренса. Более подробно об этой тяжбе можно прочитать по адресу http://rancourt.tripod.com (и там же скачать все перечисленные игры).

Еще один интересный текстовый проект той эпохи – Zyll, игра, которую Скотт Эдвардз (Scott Edwards) и Маршал Линдер (Marshal Linder) создали во время работы в IBM в рамках программы по поддержке предлагаемых сотрудниками инноваций. В Zyll объединены черты текстового квеста и CRPG, и более того, в ней два человека могут соперничать или помогать друг другу в добыче Черной сферы. Хотя игра предназначалась для недолго просуществовавшего IBM PCjr, она спокойно работала почти на любой PC-совместимой платформе (хотя и не без трудностей с управлением из-за привязки к устаревшей клавиатурной раскладке IBM PC/XT).

Однако эти игры представляют интерес разве что для историков и ностальгирующих ветеранов – ведь вскоре произошли куда более значимые события.

## Стиснув зубы в Скара-Брэй

Для поклонников CRPG в 1985 году наступило золотое время. Никогда прежде на полках магазинов одновременно не появлялось столько высококачественных продуктов! Возможно, самый заметный – Tales of the Unknown Vol. 1: The Bard's Tale от Interplay, положивший начало знаменитой трилогии. Интуитивная и затягивающая игра сумела привлечь широкую аудиторию (хотя, конечно, немало помогли маркетинговые бюджеты издателя – Electronic Arts). С нее и начнем.

Хотя сериалы Ultima и Wizardry сделали гораздо больше для установления канонов жанра, именно Interplay показала, что CRPG можно продавать не только хардкорщикам. Пожалуй, именно оригинальная The Bard's Tale, выпущенная в 1985 для Commodore 64 и Apple II (версии для других платформ будут появляться вплоть до 1990 года), – первая CRPG, которую многие читатели помнят с детства. И в самом деле, подобной массовой популярностью сможет похвастаться лишь первая Diablo спустя двенадцать лет. Игра была настолько










**ЕСЛИ БЫ КТО-ТО СКАЗАЛ, ЧТО МАЛОИЗВЕСТНЫЕ INTERPLAY И STRATEGIC SIMULATIONS INC. ПОСЯГНУТ НА ТРОН ГЭРРИОТТА, МЫ БЫ ПРОСТО РАССМЕЯЛИСЬ ИЛИ НЕДОУМЕННО ПОЖАЛИ ПЛЕЧАМИ.**

PRESS <CR>

# COMMAND TURN LEFT



The Bard's Tale II: The Destiny Knight



The Bard's Tale III: Thief of Fate

успешной, что издательство Baen Books выпустило цикл из восьми романов по ее мотивам, написанных Мерседес Лаки (Mercedes Lackey) и другими известными авторами фэнтези. Хотя последняя часть сериала появилась в 1994, десять лет спустя Брайан Фарго (создатель оригинала) и студия InXile Entertainment воскресили торговую марку и выпустили «идейное продолжение» для PS2, Xbox и PC. Что же сделало этот сериал столь долгоживущим?

Скажем прямо: как и Wizardry, первая часть Bard's Tale была сложной даже для экспертов по D&D, особенно в начале, когда ваши герои (до шести) слабы, неопытны и плохо снаряжены. Не могу упомнить, сколько раз я создавал целый отряд приключенцев, который погибал в случайной стычке по пути к первому же магазину! Также в игре не особо проработан сюжет – это классическая «зачистка подземелий», основной упор в которой сделан на сражения с монстрами, прокачку и исследование мира. Вообще, Bard's Tale во многом была всего лишь обновленным вариантом Wizardry, только с лучшим графическим и звуковым оформлением (в некоторых версиях даже дозволялось перенести ваших персонажей из Ultima и Wizardry!), а историю о поисках злого волшебника Мангара Темного, который угрожает городу Скара-Брэй, вряд ли можно назвать новаторской. Пожалуй, единственное уникальное новшество – класс барда, этакого мастера на все руки, умеющего исполнять песни, улучшающие характеристики соратников. Кроме того, непростой была магическая система: герой мог начать карьеру заклинателем или магом, затем стать чародеем или волшебником, а самые упорные игроки могли объединить все классы и превратить своих персонажей в могущественных архимагов.

Как бы там ни было, если вы проводили за игрой хоть какое-то время, становилось понятно, что она – нечто большее, чем просто набор необходимых элементов: все составляющие идеально сочетались, образуя единое целое. Вне сомнения, в этом сыграли роль понятный интерфейс и яркая цветная графика с обилием анимации. Даже новички осваивались с правилами за пару часов, а стоило персонажам набрать несколько уровней, игра становилась существенно проще. Более того, здесь можно было перемещаться как внутри помещений, так и на воздухе, и благодаря впечатляющей картинке Скара-Брэй воспринимался именно как настоящий город, а не просто место для покупки снаряжения.

Interplay закрепила успех двумя продолжениями, The Destiny Knight (1986) и Thief of Fate (1991). Вторая часть стала попросту переизданием оригинала, где появились еще пять городов и необжитые земли между ними, банки и казино, особые заклинания для архимагов, головоломки на время и дистанционные атаки. Можно было как перенести своих персонажей из предшествующей части, так и создать новых (сложность подкрутили, и теперь добраться до первого магазина стало гораздо проще).

Хотя герои победили Мангара Темного еще в прошлый раз, другой злой волшебник Лагот Занта разбил Жезл Судьбы на семь частей и разбросал их по окрестностям. Поскольку именно этот талисман защищал мир на протяжении 700 лет, героям было необходимо восстановить реликвию и уничтожить Лагота Занту (непонятно, почему жезл ни разу не упоминался в первой части, ну да ладно). Для прохождения требовалось также

**Внизу:** С такой картой, в принципе, можно играть и без компьютера.




«КОГДА ДЕЛА ИДУТ НЕЛАДНО, БАРД ИДЕТ НАПИВАТЬСЯ». (ИЗ РУКОВОДСТВА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ К THE BARD'S TALE)

LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250

получать подсказки у Мудреца через весьма примитивный и раздражающий распознаватель текста.

Thief of Fate – лучший по дизайну выпуск сериала, в котором появились такие возможности, как автоматическое составление карты и использование предметов для решения головоломок. Также третья часть самая обширная: игрокам предлагалось исследовать целые «вселенные» - например, побродить по Берлину времен Третьего Рейха!

Electronic Arts также выпустила The Bard's Tale Construction Set для Amiga и MS-DOS, редактор, в комплекте к которому шла обновленная версия первого выпуска под названием Star Light Festival. Однако, что гораздо более важно, редактор позволил геймерам создавать собственные ролевые проекты на улучшенном движке Thief of Fate. Версия для MS-DOS поддерживала жесткие диски, VGA-графику, мышь, и самые распространенные звуковые карты (правда, через них проигрывалась только музыка, а все «шумы» шли через ужасный PC-speaker). Два самых известных проекта, созданных с помощью редактора – The Bard's Lore: The Warrior and the Dragon Джона Вигфорсса (John Wigforss), и Nutilan Денниса Пейна (Dennis Payne), оба для PC. Конечно, существовали тысячи других фанатских модулей, но Интернета в сегодняшнем виде тогда еще не существовало, и большинство из них потеряно для истории. К счастью, один разработчик все еще выпускает игры, созданные с помощью этого редактора – последний проект, Warrior's Tale, вышел в 2006 году (подробнее на сайте http://www.bardstaleonline.com/Homebrew).

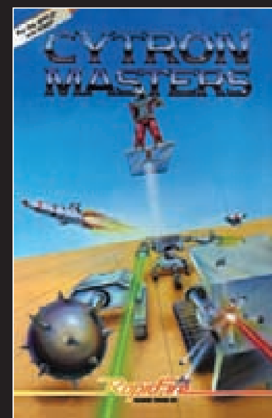
Хотя обращение Electronic Arts к жанру CRPG сыграло немалую роль в его развитии, The Bard's Tale не была одинока. Другая компания тоже включилась в гонку за первенство на рынке – SSI, несколько лет к тому времени уже издававшая варгеймы.

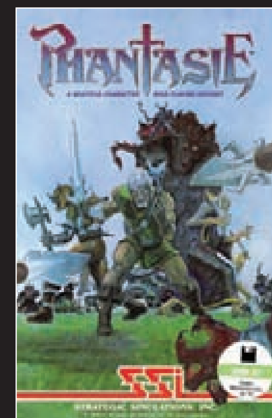
## «Подростковые фантазии» Strategic Simulations, Inc

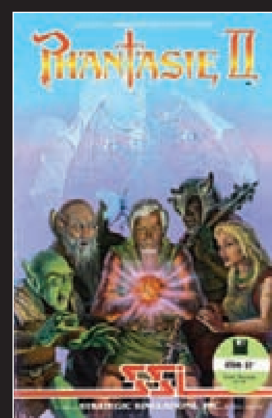
Сегодня компания Strategic Simulations, Inc. (SSI) больше всего известна благодаря играм сериала Gold Box, созданным по лицензии Dungeons & Dragons, права на которую хотели бы получить многие студии. Вне сомнения, на руку SSI сыграла ее репутация разработчика и издателя компьютерных варгеймов (а как вы помните, D&D развилась из настольных). Первая игра компании, Computer Bismarck, вышла в 1979 году для Apple II, и студия быстро заняла лидирующие позиции в этой рыночной нише, обогнав даже такого популярного издателя варгеймов, как Avalon Hill. Пожалуй, самая известная не-CRPG от SSI – Cytron Masters (1982), одна из первых (если вообще не первая) стратегий в реальном времени, главным дизайнером которой был Дэни Бунтен (Dani Bunten), создатель M.U.L.E.

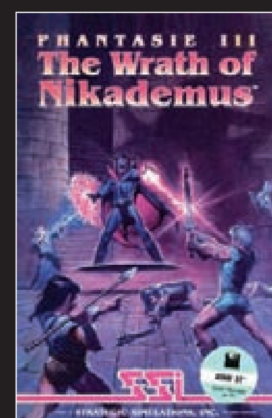
Дебютные CRPG студии, 50 Mission Crush и Questron, вышли в 1984 году, хотя первую корректнее было бы назвать пошаговой стратегией. В ней вам предлагалось сделать 50 вылетов на бомбардировщике B-17 времен Второй мировой, а персонажами были члены экипажа (хвостовой стрелок, штурман и т.д.), которые получали опыт за каждое выполненное задание и продвигались по службе (если, конечно, вернулись с вылета живыми). Журнал Computer Gaming World в номере 35 опубликовал необычную рецензию на игру, написанную настоящим пилотом бомбардировщика B-24 Лероем Ньюби (Leroy Newby). Тот нашел 50 Mission Crush настолько реалистичной, что она пробудила в нем множество фронтовых воспоминаний, которыми он щедро поделился с читателями.

Questron же представляла собой сделанный без особого тщания упрощенный клон Ultima. SSI даже приобрела у Ричарда Гэрриотта лицензию на использование «структуры и стиля» оригинала. Впрочем, в Questron имелось несколько отличительных черт, например, в городах можно было испытать себя в мини-играх и улучшить тем самым характеристики героя, а в казино – сорвать большой куш. Также это одна из первых игр, где некоторых монстров можно поразить только оружием определенного типа, а в главном меню имелся столь нестандартный пункт как «убить себя». В 1988 году SSI издала продолжение, разработанное Westwood Associates. Оно мало чем отличалось от первой части (автокарта и 3D-подземелья не в счет), разве что действие происходило в прошлом.






Phantasie III: The Wrath of Nicademus

# COMMAND TURN LEFT

В 1985 вышла первая часть трилогии Phantasie. В этом сериале можно было создавать до шести персонажей разных классов и рас (в том числе таких нетипичных, как гоблины и минотавры). Другая особенность – отдельные экраны для торговли, исследования подземелий, путешествий по карте мира и сражений. А поскольку монет с собой можно было носить лишь ограниченное количество, приходилось пользоваться услугами банков. Игра отслеживала места, где вы уже побывали, так что не надо было составлять карты на бумаге, а герои по ходу действия старели и даже могли умереть, достигнув преклонного возраста, если прохождение слишком затягивалось.

Бои в Phantasie напоминали о Final Fantasy: игрок выбирал в меню команду для каждого персонажа, и затем начинался следующий раунд. Простенькая анимация показывала, кто в данный момент атакует и сколько урона наносит (или получает), а после победы герои исполняли забавный танец, что опять же напоминало о консольных RPG. Атаки, впрочем, не сводились к простым тычкам: воины, например, могли нанести обычный, колющий или режущий удар, а то и попытаться достать врагов в заднем ряду, и от выбора игрока зависело количество выпадов, наносимый урон и вероятность попадания.

Завязка игры весьма проста – уничтожить Темных рыцарей и их хозяина, колдуна Никадемуса, который раздал рыцарям могущественные кольца, лишающие их души (ничего не напоминает?). Однако для достижения цели героям требовалось найти 20 свитков, содержащих важные подсказки, и сюжет влиял на геймплей куда сильнее, чем в большинстве CRPG того времени: так, действия игрока непосредственно отражались в концовке. Это, а также многочисленные отсылки к Толкиену и юмористические вставки выделяли Phantasie среди сделанных под копирку «зачисток подземелий».

Вслед за первой частью в 1986 году вышла вторая, в которой сюжет стал еще проще: Никадемус вернулся и с помощью магической сферы подчинил себе целый остров, а герои должны отыскать и уничтожить сферу. Сиквел почти не отличался от оригинала, разве что персонажи научились швыряться камнями во врагов; существовала также логичная возможность перенести свой отряд из первой части. Финальная Phantasie (простите, не удержался) вышла в 1987 для Apple II и называлась The Wrath of Nikademus (позднее Westwood Associates перенесла игру на другие платформы). Никадемусу оказалось мало двух поражений, и теперь захотелось, ни много ни мало, захватить мир. В третьей части улучшилась графика и усложнилась боевая система – появилась возможность поражать разные части тела, наносить соответствующие ранения, а также использовать тактические приемы, и в целом это лучшая игра сериала, хоть она и заметно короче первых двух. В 1990 году компания WizardWorks перевыпустила их под названием Phantasie Bonus Edition для DOS и Commodore Amiga, но, несмотря на многие инновации, сериал так и не обрел заслуженную известность – виной тому другие проекты от самой же SSI.



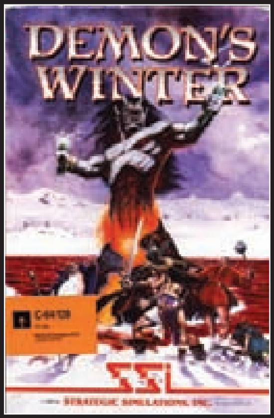

Phantasie

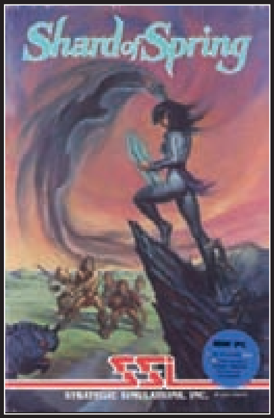


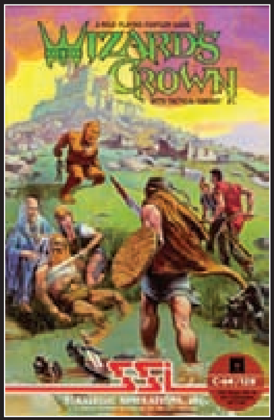
Такие, как Wizard's Crown, тоже вышедшая в 1985 году, пожалуй, самая хардкорная CRPG своего времени. Игрок создавал до восьми персонажей, смешивая классы, как заблагорассудится: например, мог сделать вора-воина-мага-жреца. Вместо получения уровней герои развивали характеристики и умения, такие как

**ЗАВЯЗКА ПРОСТА – УНИЧТОЖИТЬ ТЕМНЫХ РЫЦАРЕЙ И ИХ ХОЗЯИНА, КОЛДУНА НИКАДЕМУСА.**



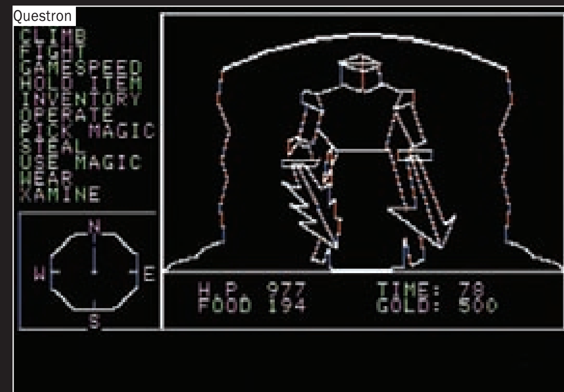




LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250




50 Mission Crush

Questron




Rings of Zilfin







Demon's Winter

способность охотиться, торговаться, варить зелья или плавать. Боевая система также выделялась среди тогдашних аналогов: одних только команд в меню было более двух десятков, например, «пригнуться» (по герою становилось сложнее попасть из лука, но легче – холодным оружием). Как и в Questron и Phantasie, некоторые враги были неуязвимы для тех или иных атак, но авторы пошли еще дальше. Так, щит защищал персонажа, только если противник атаковал в лоб, да и то он мог расколоть щит топором или захлестнуть цепом. Также тут было дистанционное оружие и продвинутая магическая система, но, поскольку одно сражение занимало до 40 минут, позволялось подсчитать результаты битвы автоматически. В целом, хотя сюжетом Wizard's Crown не блистала (найди волшебника, убей его, отбери корону), интересное развитие персонажей и стратегическая глубина боев это сглаживали. В 1987 году появилось продолжение под названием The Eternal Dagger, которое не отличалось почти ничем, кроме сюжета (демоны из другого измерения вторглись в мир и надо запечатать портал) и несильного упрощения механики.

Есть еще по меньшей мере две CRPG от SSI, достойных упоминания: Shard of Spring и Rings of Zilfin, обе вышедшие в 1986 году. Первую создали для Apple II Крейг Рот (Craig Roth) и Дэвид Старк (David Stark), а позднее ее переделали и для MS-DOS (переписав код на Microsoft QuickBasic!). Проект был не очень высокого качества, а по сложности находился где-то между Wizard's Crown и Phantasie. В 1988 году SSI издала продолжение Demon's Winter, в котором игровой мир стал гораздо больше, и добавилось два новых класса. Один из них, «впередсмотрящий», обладал необычными способностями, в основном связанными с разведкой: например, он мог проверить, нет ли в комнате монстров, сам оставаясь невидимым. Кроме того, в обеих играх персонажи могли поклоняться разным божествам и взывать к ним во время сражений. К сожалению, примитивная графика и некачественное звуковое сопровождение привели к низким оценкам в журналах и о сериале быстро забыли.

Rings of Ziflin от Али Атабека, вышедшая в 1986 году, предназначалась для новичков, и потому больший упор делался на сюжет, а не тактику и прокачку. В ней имелось немало красочных заставок, рассказывающих о попытках злого некроманта Драгоса найти два кольца силы и использовать их для завоевания мира (и снова что-то знакомое?). Игрок управлял Рисом, начинающим магом, который должен был развить свои способности, чтобы справиться с Драгосом и его прихвостнями. Здесь не требовалось создавать героя или распределять характеристики, а сражения представляли собой аркадные мини-игры. Большая часть времени проходила в путешествиях между городами, и по пути персонаж собирал разные полезные растения и волшебные грибы. Позже Атабек стал автором сериала The Magic Candle, трилогии Ultima-клонов, вышедших в 1989, 1991 и 1992 годах. В них также нельзя было создавать персонажа, но зато герой мог собрать отряд из компьютерных соратников, которыми, однако, не давали управлять напрямую.

SSI экспериментировала и со смешением жанров, выпустив Gemstone Warrior (1984) и Gemstone Healer (1986), разработанные Paradigm Creators и проще всего описываемые как RPG/шутеры. Еще SSI издала для Commodore 64 «ролевую адвенчуру» Realms of Darkness (1987) от Гэри Смита (Gary Smith), но все эти проекты – скорее исключение из правил, и настоящая известность была еще впереди.

**ЩИТ ЗАЩИЩАЛ ГЕРОЯ ТОЛЬКО ПРИ АТАКЕ В ЛОБ, ДА И ТО ОН МОГ РАСКОЛОТЬ ЩИТ ТОПОРОМ ИЛИ ЗАХЛЕСТНУТЬ ЦЕПОМ.**

# COMMAND TURN LEFT

## «Незабываемые» королевства

Вы уже убедились, что к тому времени, как SSI сумела получить права на использование Dungeons & Dragons, она успела выпустить несколько значимых CRPG, многие элементы которых в дальнейшем появятся в созданных по известнейшей лицензии проектах.

Первая игра так называемого сериала Gold Box увидела свет в 1988 году. Название появилось благодаря позолоченной коробке, в которой продавалась Pool of Radiance, а обложку украшала иллюстрация от маститого фэнтезийного художника Клайда Колдуэлла (Clyde Caldwell), нарисовавшего множество иллюстраций к играм и книгам на основе D&D. Сперва Pool of Radiance вышла только для Atari ST и Commodore 64, но затем была перенесена на все популярные платформы, включая NES, и сразу же стала бестселлером, и не только потому, что стала первой компьютерной версией AD&D. Сотрудники SSI смогли взять все удачные наработки из собственных и конкурирующих проектов и соединить их, получив при этом больше чем просто сумму слагаемых. Критики дружно называли Pool of Radiance лучшей CRPG из когда-либо созданных. Хотя в последующих частях обновится движок и будут исправлены раздражающие недочеты в интерфейсе, все качества, сделавшие сериал Gold Box легендарным, присутствуют и в Pool of Radiance.

Прежде чем продолжить, хочу кое в чем признаться. У каждого из нас есть игра, к которой невозможно подходить объективно. Хотя я не понаслышке знаком и с The Bard's Tale, и с Ultima, именно Pool of Radiance открыла для меня целый новый мир: фэнтези, Толкиена, D&D, «Сагу о копье», и, самое главное, CRPG. Я полюбил Pool of Radiance столь сильно, что купил все последующие части сериала и даже второсортные романы по мотивам. И самое главное – если бы я не играл в Pool of Radiance, эта статья никогда бы не появилась.

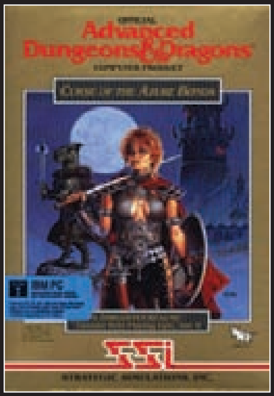
Однако смахну слезы умиления, сделаю глубокий вдох,и все же попробую разобраться в причинах успеха игры. Главные ее плюсы – мир, сюжет, боевая система и общее устройство. Первые два тесно взаимосвязаны, поэтому рассмотрим их вместе. Если вкратце, задача героев – помочь в восстановлении Флана, некогда величественного города, ныне лежащего в руинах. Начинается все в Новом Флане – уже отстроенной части города, где ваш отряд получает разные задания в мэрии, от очистки трущоб от монстров до поисков легендарных реликвий. В конце концов, игрок узнает, что корень всех зол – дракон Тирантраксус, и чтобы победить его, потребуется нечто посильнее меча +1.

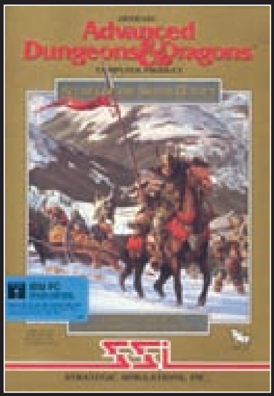
Как и вселенная The Bard's Tale, мир Pool of Radiance кажется правдоподобным в первую очередь благодаря виду от первого лица, используемому в режиме исследования. К тому же SSI получила неисчерпаемый источник вдохновения – обширную библиотеку произведений, посвященных вселенной Забытых Королевств (Forgotten Realms), проработанной не хуже Средиземья Толкиена: возможности по созданию новых историй в этом мире поистине безграничны (книги о ней выходят и по сей день, самые известные – за авторством Роберта Сальваторе). Эта вселенная идеально подходит для CRPG, и она добавила немало привлекательности Pool of Radiance и последующим выпускам.

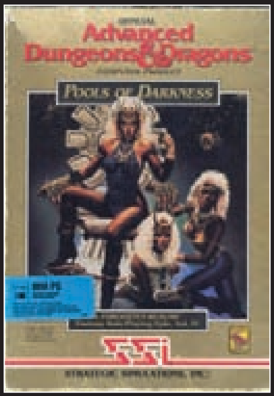
Сражения происходили на отдельном экране с тактическим видом сверху, и каждый раунд игрок решал, какие действия осуществят персонажи (причем исполнялись они немедленно, а не после того как все герои получили приказ, как в Phantasie или Wizardry). Возможности зависели от класса: воины атаковали холодным или дальнобойным оружием, а маги выступали как артиллерия с их огненными шарами. Воры были способны нанести  болезненный удар в спину, при должном размещении, а если герой (или противник) пытался отступить, то получал по удару от окружающих врагов. Особо сложная битва могла отнимать до 45 минут, и даже более легкие бои частенько приводили к катастрофе, если игрок пытался взять нахрапом (или отдавал свой отряд под управление компьютера). Когда запас здоровья персонажа становился равным нулю, требовалось, чтобы товарищи сделали ему перевязку прямо посреди сражения, иначе тот погибал от полученных ран.

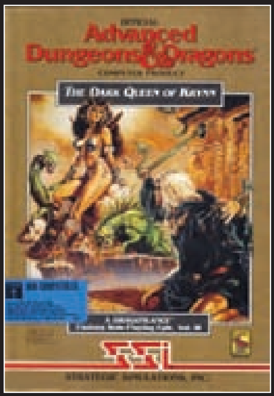
Многие уникальные черты Pool of Radiance унаследовала от свода правил AD&D. Так, количество заклинаний, которые мог использовать маг, зависело не от запаса «маны», а от уровня героя и показателя интеллекта (мудрости в случае жрецов). Хотя маги получали всего одно новое заклятие

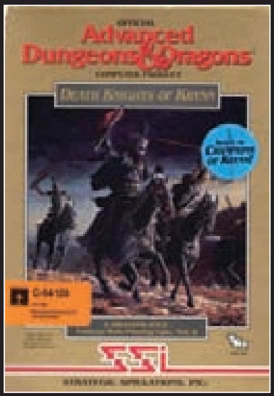


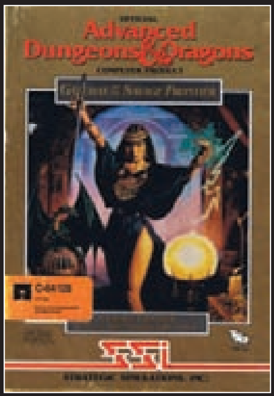










LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250



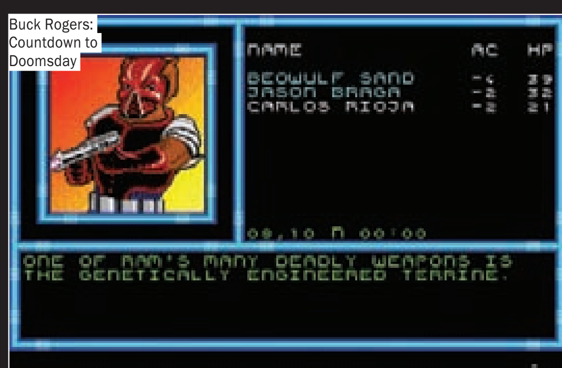

Pool of Radiance

**КАК ТОЛЬКО ЗАКЛИНАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНО, ОНО СТИРАЕТСЯ ИЗ ПАМЯТИ, И НЕОБХОДИМО ЗАУЧИТЬ ЕГО ЗАНОВО, ПОСЛЕ ЧЕГО РАЗБИТЬ ЛАГЕРЬ И ХОРОШЕНЬКО ПОСПАТЬ.**

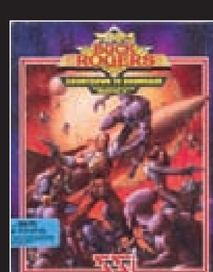
каждый уровень, они могли переписывать их со свитков, находимых во время вылазок. Как только заклинание использовано, оно стирается из памяти, и необходимо заучить его заново, после чего разбить лагерь и хорошенько поспать. И хотя в игре хватало безопасных для отдыха мест, во многих зонах устраивать бивуак было запрещено, и требовалось планировать наперед, чтобы не потратить заученные огненные шары на шайку кобольдов и оказаться позже ни с чем против троллей. Наконец, некоторые враги были неуязвимы (или наоборот, особенно уязвимы) к определенным видам атак – скажем, нежить получала дополнительный урон от серебряного оружия.

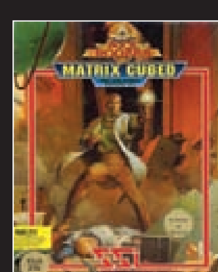
Во Флане хватало занятий: можно было исследовать таинственную пирамиду или заброшенную библиотеку, но рано или поздно игроки выбирались за пределы города, в глушь, словно бы раздвигая границы мира. Там было чем заняться даже после прохождения основного сюжета – например, уничтожением бродячих монстров.

Со временем SSI выпустила три продолжения: Curse of the Azure Bonds (1989), Secret of the Silver Blades (1990), и Pools of Darkness (1991). Кроме того, на том же движке вышла трилогия по вселенной «Саги о копье» (Dragonlance): Champions of Krynn (1990), Death Knights of Krynn (1991), и Dark Queen of Krynn (1992). Хотя в них игроки встречали таких популярных героев, как Танис Полуэльф и Рейстлин Маджере, на другой чаше весов оказалась большая линейность прохождения. Также было еще два проекта, действие которых происходило в другой части Забытых Королевств: Gateway to the Savage Frontier (1991) и Treasures of the Savage Frontier (1992). И наконец, как будто SSI не выдоила устаревший движок до конца, она издала две игры, основанные на другой вселенной от TSR: научно-фантастические Buck Rogers: Countdown to Doomsday (1990) и Buck Rogers: Matrix Cubed (1992).




Buck Rogers: Countdown to Doomsday






После этого компания наконец-то оставила движок в покое, хотя и продолжала выпускать всевозможные сборники, а игроки теперь могли создавать собственные проекты в стиле Gold Box с помощью редактора Unlimited Adventures от MicroMagic's, вышедшего в 1993 году. Этот цикл по праву стал олицетворением «Золотого века», но SSI не остановилась на достигнутом и двинулась дальше. Следующий ее легендарный сериал зародился в 1991 году и назывался Eye of the Beholder, но будет честно прерваться и уделить наконец внимание и другим компаниям того времени.

## Для тех, кого тошнит от мечей и магии: не фэнтезийные CRPG

Прежде чем перейти к таким важным проектам, как Dungeon Master и поздние части Ultima and Wizardry, рассмотрим несколько CRPG, отошедших от фэнтезийных штампов, ставших нормой в жанре. Мы уже упоминали часть из них: посвященную Второй мировой 50 Mission Crush и сериал Buck Rogers. Еще один нестандартный проект – Expedition Amazon (1983) от Polarware. Хотя в нем имелось несколько серьезных дизайнерских просчетов, все равно предлагалось немало нового. Действие происходило в наши дни, и игрок управлял исследовательской группой, состоявшей из медика, полевого работника, радиста и охранника, которые изучали древние руины инков. Вместо драконов и орков персонажам приходилось иметь дело с аборигенами и москитами. Проект, впрочем, провалился, но к счастью, другие студии тоже старались вывести CRPG из средневековых декораций.

В 1985 году Datasoft издала Alternate Reality: The City Филиппа Прайса (Philip Price), первую из запланированных пяти игр, основанных на одной идее: героя похищают инопланетяне и отправляют в разные реальности. Хотя в итоге вышло только две части (вторая, под названием The Dungeon, появилась в 1985), сериал стал культовым для владельцев восьмибитных Atari. Действие обеих игр развивается в средневековых мирах, поэтому в них встречаются и маги, и гномы, однако Alternate Reality выглядела заметно реалистичнее современных аналогов: главный герой уставал, его мучили жажда и голод. Чтобы оставаться сытым (и хорошо вооруженным), необходимо было сколотить состояние, например, делая банковские

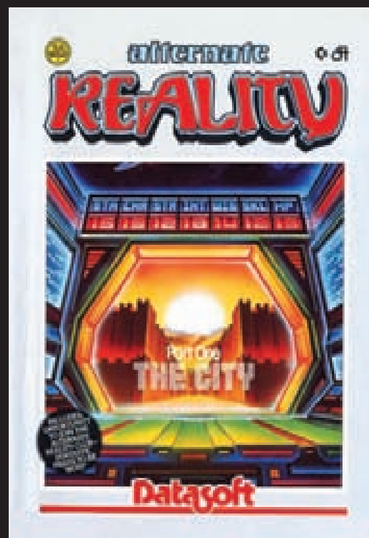
# COMMAND TURN LEFT

вклады под проценты (но чем больше ставка, тем выше риск потерять сбережения). Многие предметы оказывались проклятыми, а еще частенько начинался дождь, во время которого появлялись самые опасные враги. Кроме того, скучающие (или злобные) игроки могли охотиться на невинных обывателей.

Другой незавершенный сериал – Star Saga, инновационный проект, разработанный Masterplay и изданный Electronic Arts. Хотя задумывалась трилогия, вышли только две части. Интересно, что перед нами попытка объединить компьютерную и настольную игру (за основу была взята Rekon), поэтому в комплект входили фишки, поле и набор карточек с текстами. Участники двигали жетоны по карте, разложенной на столе, а на экране компьютера описывались текущая ситуация и результаты действий. В Star Saga могли играть до 6 человек, и у каждого была уникальная роль и собственные задачи. Само собой, если вы захотите познакомиться с ней сейчас, эмулятором не обойтись – попробуйте отыскать оригинальное издание со всеми печатными материалами (готовьтесь выложить около 300 фунтов!). К слову, тексты написаны мастерски, а сюжет захватывает.

Моя любимая научно-фантастическая CRPG тех времен – Alien Fires: 2199 AD от Jagware, очень самобытная игра от первого лица, появившаяся на Commodore Amiga (1986) и позже на Atari ST и MS-DOS. Сегодня про нее никто не помнит, и я сумел отыскать лишь версию для DOS (с худшей графикой, но зато с поддержкой мыши), но завязка у нее весьма интересная: вы в роли Повелителя времени должны предотвратить путешествие некого доктора Курца к моменту Большого взрыва. Игра весьма сложная, немалую часть прохождения занимает общение с разнообразными инопланетянами. Цифровая музыка в версии для Amiga просто завораживает, а использование встроенного синтезатора речи еще повышает градус психоделичности.

После фэнтези и фантастики разработчики CRPG больше всего любят постапокалипсис: действие таких игр обычно происходит после глобальной катастрофы, уничтожившей цивилизацию. Создатели Autoduel (1985) явно вдохновлялись фильмом «Безумный Макс», а также настольной Car Wars. Вместо уничтожения драконов вам требовалось построить самую смертоносную тачку, а вместо показателей силы, ловкости и телосложения




у персонажа имелись навыки вождения и стрельбы, а также умение ремонтировать – представьте себе этакую смесь аркадного хита Spy Hunter и Ultima.

Autoduel – одна из первых игр с открытым миром (правда, легендарная Elite вышла годом раньше), и в ней можно было самостоятельно решать, какие цели преследовать и какими методами их достигать. «Курьерские» поручения, схватки на арене, охота за преступниками или бандитизм, постройка быстрого маневренного спорткара или танка на колесах: прелесть Autoduel не в следовании сюжету или выполнении квестов, а в осваивании игровой механики и свободе действий.

На волне популярности проекта в 1988 году появилась Scavengers of the Mutant World от Interstel, в которой также можно было построить автомобиль ради единственной цели – добраться до незараженной радиацией местности, уничтожая все на своем пути. Несмотря на пару занятных идей (использование дорожных знаков как щитов), ужасная графика и однообразие обрекли ее на провал. К тому же монстры становились все сильнее с ростом уровня персонажей, и рано или поздно прохождение стопорилось.

В 1987 году Origin издала 2400 A.D., по сюжету которой инопланетные роботы захватили мир Метрополиса, а главный герой, состоявший в повстанческом движении,



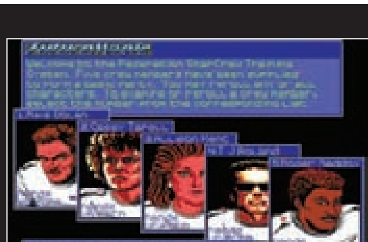

Expedition Amazon

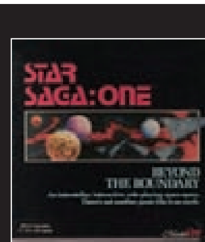
должен был уничтожить командный центр оккупантов. Вместо мечей и кольчуг персонаж использовал разнообразные устройства, например голографический проектор для обмана охраны и реактивный ранец для перелетов. К сожалению, из-за юридических сложностей игра так и не вышла на Commodore 64, а версия для Apple II коммерчески провалилась.

В 1988 году появляется одна из самых известных постапокалиптических CRPG – Wasteland, разработанная Interplay и изданная Electronic Arts для Commodore 64, Apple II и MS-DOS. Действие ее происходит после Третьей мировой, и игрок управляет отрядом из четырех «пустынных рейнджеров». Позднее можно присоединить еще троих персонажей, но командовать ими непосредственно нельзя, да еще каждый преследует собственные цели, достижение которых влияет на исход

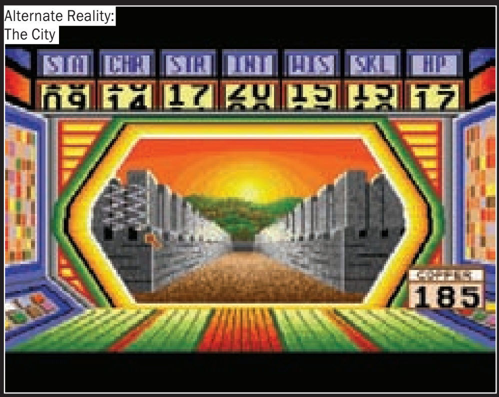



Sentinel Worlds I: Future Magic

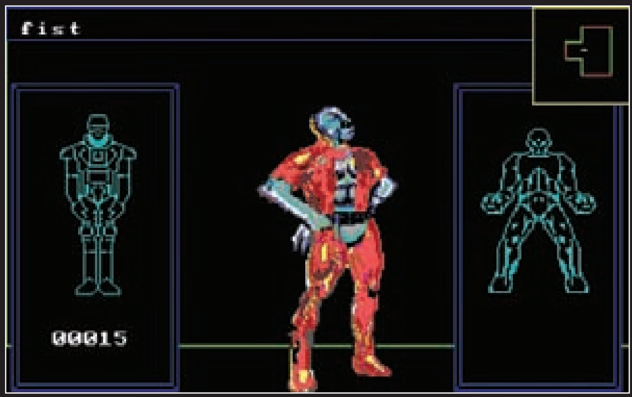





LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250




Alternate Reality: The City




Alien Fires: 2199 AD

игры. Двое из разработчиков, Кен Андре (Ken Andre) и Майкл Стакпоул (Michael Stackpole), ранее занимались созданием настольных игр (Tunnels and Trolls и Mercenaries, Spies, and Private Eyes соответственно), и многие идеи Wasteland унаследовала из них. У героев имелись не только характеристики, но и умения (аж 27), от различных боевых навыков до воровства и металлургии, и разумные игроки старались превратить своих персонажей в хороших специалистов, чтобы быть готовыми к любой ситуации (например, взломать замок на воротах, если не получается перелезть через ограду). К тому же иногда героям приходилось действовать в одиночку, что придавало им еще больше индивидуальности.

Внешне Wasteland выглядела как нечто среднее между The Bard's Tale (бои от первого лица) и Ultima (вид сверху в путешествиях). Хоть такой подход и не давал тактических возможностей, как в Pool of Radiance или The Wizard's Crown, сильные стороны игры – необычный мир и ролевая система.

Как и во многих проектах той поры, пройти игру невозможно, не читая руководства пользователя, описывающего многие ситуации, в которые попадают персонажи. Мануал сразу не рекомендует забегать вперед, и в нем даже есть своего рода ловушки для жульничающих. Например, после нескольких предложений, описывающих знойную красотку, вот-вот готовую отдаться герою, вдруг идет фраза: «Хватит читать, что тебя не просят, извращенец! В следующий раз попрошусь в новую серию Bard's Tale. Работать в Wasteland – опасное занятие» (*полностью текст этой сценки вы можете найти в спецматериале «От Wasteland до Fallout 3: энциклопедия катастроф», который мы публиковали в «Стране Игр» № 20 (293) за 2009 год – Ред.*).

Заложенные в игре идеи оказались настолько революционными и долгоживущими, что даже вышедшая в 1997 году Fallout во многом – лишь тот же проект в новой обертке, а с оригиналом интересно познакомиться даже сегодня. В 1990 году Electronic Arts издала продолжение под названием Fountain of Dreams, но ни один из авторов первой части не имел к ней отношения, и успеха сиквел не снискал.




Последние нефэнтезийные CRPG того времени, достойные упоминания – Battletech: The Crescent Hawk's Inception and Sentinel Worlds I: Future Magic. Первая была разработана Westwood Associates и издана Infocom в 1988, и повествовала о Джейсоне Янгбладе, ищущем своего отца и отвоевывающем назад земли Пацифии. Игра во многом схожа с Autoduel, поскольку большую часть времени тут проводишь за созданием совершенной боевой машины, правда, сражения здесь пошаговые. Проект приняли благосклонно, но такой известности, как другие разработки на основе лицензии Battletech (например, Mechwarrior), он не добился.

Sentinel Worlds, разработанная Карлом Бюйтером (Karl Buiter) и изданная Electronic Arts в 1989 году – смесь The Bard's Tale и Elite. Игроку предстояло составить экипаж корабля из пяти человек и распределить среди них столь разнообразные умения, как баллистика, дача взяток или ремонт вездеходов. Бои проходили как на поверхности, так и в космосе, и кроме того, требовалось тщательно выбирать фразы в разговорах, чтобы не пришлось загружать сохраненку. Sentinel Worlds – сложная игра с непростой кривой обучения, что объясняет ее малую известность. В 1990 году вышла Hard Nova от того же разработчика, но, несмотря на похожую механику, это отдельный проект, на сей раз киберпанковской тематики.

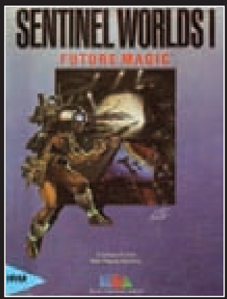
Завершим же мы обзор «Золотого Века» описанием нового направления в жанре: псевдотрехмерных CRPG в реальном времени. Но это будет уже в следующей части нашего исторического очерка.

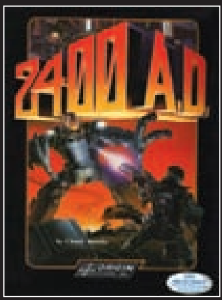
**P.S.** *Продолжение следует. Статья впервые вышла на сайте Gamasutra.com 23 февраля 2007 года. Публикуется с разрешения автора.* **СИ**

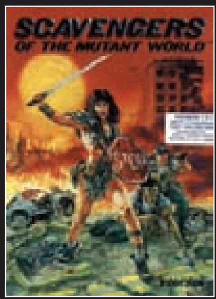



Autoduel




Wasteland

# Круглый стол

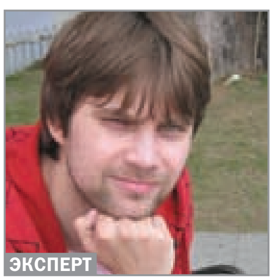
**с Александром Щербаковым**

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

## › Тема обсуждения: ПОЧЕМУ МЫ С РАДОСТЬЮ ИГРАЛИ В ПЛОХИЕ ИГРЫ? ч.2

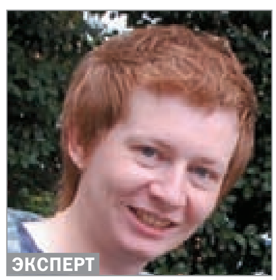
Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

**В дискуссии принимают участие:**




**Александр Щербаков**

Человек и пароход. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



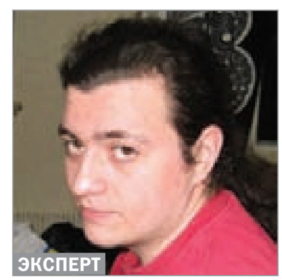

**Константин Говорун**

Главный редактор «Страны Игр».




**Виктор Перестукин**

Эксперт в области компьютерных и видеоигр. Бывший редактор журналов «Страна Игр», XS Magazine, PC Gamer. В данный момент – игроблоггер.




**Святослав Торик**

В дополнительных представлениях не нуждается. А еще он ведет неанонсированный проект в компании Q1.

*В прошлом номере мы пошли на неожиданный для самих себя шаг – разрезали дискуссию надвое. В этот раз у нас продолжается обсуждение все той же темы, частично перешедшей в ностальгические ретро-посиделки. Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с предыдущим выпуском «Круглого стола» – если по какой-то причине вы этого еще не сделали. Впрочем, нижеследующая дискуссия имеет смысл и в виде самостоятельного материала.*

> ИГРЫ ЗАЧАСТУЮ РАЗРАБАТЫВАЛИСЬ ОЧЕНЬ НЕБОЛЬШИМИ КОЛЛЕКТИВАМИ И В СЖАТЫЕ СРОКИ. ОНИ БЫЛИ ТАКИМИ ХАРДКОРНЫМИ ИЗ-ЗА ТОГО, ЧТО ИХ НИКТО ТОЛКОМ НЕ ТЕСТИРОВАЛ!

**ВП:** Я слушаю все эти ностальгические истории, как мы с воодушевлением во все играли, и мне это напоминает период, который начался после появления в продаже World of Warcraft. Наверное, это случилось с игровой индустрией во второй раз именно после его релиза. Ну, то есть, симптомы очень похожие. Я не знаю, как это связать, но вот эти все безумия, которые на бытовом уровне совершаются, эти подвиги, наверное, как-то связаны. Когда действительно люди по двадцать часов рубятся в одно и то же, одни и те же подземелья проходят.

**АЩ:** Я вообще запойно играю – если играю – так что меня-то как раз длинные сессии не сильно удивляют. Вернее, удивляют, конечно, но я могу это как-то понять.

**ВП:** Нет, это немножко разные вещи. Я тоже сейчас играю запойно, но у меня просто мания проходить быстро, хочу поскорее все узнать. Я не игрок, который старается «все сундучки открыть, всех монстров убить». Иногда вообще не понимаю, зачем главному герою выполнять сайдквесты. Это отвлекает его от истории, от предназначения. У него в голове есть сверхзадача, а тут ему какой-то чувак говорит: «У меня есть для тебя задание!» Эй! Это что такое? Я в Mass Effect из-за этого толком играть не могу!

**АЩ:** У меня похожая ситуация. Например, в Final Fantasy VII я вообще не обращал внимания на существование «дополнительного» континента. Ну есть и фиг с ним.

К слову, вот мне в принципе очень нравилась Final Fantasy VII, но я ее не прошел. Причем я прошел ее процентов на 90. Почему я этого не сделал, почему я ее не завершил? Но при этом я прошел, например, какую-нибудь Duck Tales 2!

**КГ:** Вот, кстати, Duck Tales 2 на меня очень сильно повлияла.

**АЩ:** Она сформировала тебя как личность!

**КГ:** (смеется) Тогда «Утиные истории» шли по ящику, и я относился к персонажам игры как к реальным живым людям. Мне в голову не приходило, что в Duck Tales 2 есть какой-то «геймплей», какая-то «геймдизайнерская логика». Когда я запустил игру и посмотрел на карту, на которой выбираешь уровни, то увидел, что в центре нарисован остров, на

который курсор не наводится. Но я был уверен, что все же попасть туда можно. Это же Скрудж МакДак! Он же великий, у него наверняка есть какой-то способ! В голову не приходило, что художник мог добавить картинку с островом просто так, красоты ради. Я убил на игру уйму времени, нашел все секреты, все собрал и внезапно открыл новый уровень, который никто из моих друзей не видел. На том самом острове. Никто из моих друзей уровня не нашел, никаких книжек с прохождениями у нас не было. Так я почувствовал себя настоящим первооткрывателем, вроде Скруджа, и в других играх тоже стал искать все секреты. Я думал, что раз в этой игре есть бонус-уровень – причем огромный, не фигня какая-то, не комнатка маленькая, а целый большой уровень – то в других играх можно найти такие же. И, например, в Robocop vs. Terminator я тоже сам нашел секретные уровни, потому что просто верил, что они там есть.

**СТ:** Мне кажется, была такая хорошая традиция, что в старых играх мы не просто их проходили, а искали секреты. Мне не понятен витяевский прямой, как копье, путь от начала игры до конечной ее точки, без заходов налево и направо. Потому что в этом-то и весь кайф, что ты можешь облазить каждую кочку.

**КГ:** В современных играх все эти побочные задания тебе навязывают. Ты идешь и пытаешься понять, где же прохождение сюжетное, настоящее, и как бы от этих квестов дополнительных увильнуть. В старых играх секреты нужно было искать, добывать. А когда тебе что-то навязывают, то ты от этого устаешь. Нет никакого чувства, что ты что-то сделал, добился чего-то.

**СТ:** Сейчас это «ачивка, поздравляем!»

**ВП:** Да, дрочить на ачивки – современная болезнь.

**КГ:** Я понимаю, если бы этих ачивок было в игре две-три. А когда тебе за каждую фигню дают ачивку, ты уже не очень понимаешь, какая из них крутая, а какая – не очень.

**СТ:** Мне очень нравится, как сделано на Kongregate. Это такой портал для флэш-игрушек, где есть ачивки для зарегистрированных юзеров. Большинство ачивок – это просто, ты проходишь игру и в процессе их непременно соберешь. А вот последняя, одна-единственная ачивка – там обычно их штук пять на игру – это значит, надо задрочиться. И весь кайф в том, что ты прошел игру, четыре собрал, а дальше у тебя есть выбор: или ты казуал, который пойдет играть в другую игру, или же ты в эту продолжишь тренироваться и найдешь этот пятый achievement.

**АЩ:** Я – возвращаясь к нашей теме о «плохих играх» – хотел задать прямой вопрос Торику. Почему ты играл в Monster in My Pocket? В эту плохую игру. Я тоже это делал, я тоже ее прошел до конца.

**СТ:** Потому что я пришел к однокласснику, и он мне показал, простите за выражение, «волшебный мир». Это был кооперативный платформер, он, кажется, изначально был рассчитан на это. И я уже писал, что это импринтинг. Вот ты сейчас открываешь любой список восьмибитных игр, находишь название, оно у тебя «щелкает». Вот в это я играл на даче в дождливый вечер. А в это – с одноклассницей Машей, когда она была у меня в гостях и делала мне математику. Это импринтинг, это из детства. И Monster in My Pocket тоже часть моего детства. Это могла быть любая игра. И мне Ice Climber нравится, вы уж меня извините!

**ВП:** Мне кажется, некоторые игры со временем потеряли свою «ауру». Та же «Контра».

**СТ:** Вот я, кстати, недавно запустил Contra Force, и она меня разочаровала. Она была отличной. Практически ролевой игрой, потому что можно было выбрать оружие, выбрать персонажа. Причем персонажи отличались, можно сказать, классами.

**ВП:** Да, предтеча, прости меня, Team Fortress (смеется). Там была специализация персонажей.

**АЩ:** Как в Commandos.

**СТ:** Короче, смысл в том, что тогда это было выше всяких похвал. А сейчас ты смотришь – да, мне это нравилось. А за что – не могу понять.

**ВП:** Вот по поводу плохих игр, которые мы проходили или, по крайней мере, потратили много времени...




Zen: Intergalactic Ninja. Незаслуженно забытая классика. Экологически озабоченный проект по мотивам одноименного комикса. О существовании комикса мы все узнали только в процессе подготовки этого материала, хотя раньше и подозревали о наличии какого-то первоисточника.




**Вверху:** Battle City. Настоящая классика, которая шла в комплекте с «Денди». Почти у всех нас есть какие-то воспоминания, связанные с этой игрой. Особенно у Кости Говоруна.

**СТ:** Zen: Intergalactic Ninja!

**ВП:** Кстати! Вот она была действительно хороша. Меня на самом деле бесило в старых играх, что разработчики считали хорошим тоном менять геймплей каждый уровень. А в Zen: Intergalactic Ninja это было очень круто. Я до сих пор помню там какой-то уровень с огнем, где надо было спасти людей, а злодей был таким горящим нефтяным пятном. Прямо жидкий Терминатор. То есть, «вау!» А главное, тебя не покидало ощущение, что это изначально какой-то мультсериал. Мы тогда уже были прошаренные, мы смотрели сериалы по старому «2х2». Мы смотрели «Вольтрона» и «Космического рыцаря и Звездных шерифов». Мы понимали, что по мультикам могут существовать игры. И вот Zen: Intergalactic Ninja производила впечатление хорошей игры по лицензии. Там были между уровнями заставки, вот эти картинки, сменяющие друг друга.

**СТ:** Я прошел эту игру.

**ВП:** Я тоже ее прошел. И, кстати, знаешь, что она мне напомнила?

**АЩ:** «Капитана Планету», наверное.

**ВП:** Да-да, Captain Planet and the Planeteers.

**АЩ:** Мультфильм еще показывали в «Спокойной ночи, малыши».

**ВП:** Это произвело фурор! Это просто был взрыв. Потому что «Спокойной ночи, малыши» показывали обычно всякие старые советские – иногда кукольные – сраные мультики. Которые все равно все смотрели, потому что больше ничего другого не было. А потом вдруг ни с того, ни с сего в передаче показали серию «Капитана Планеты».

**АЩ:** Разбили ее на две части, если мне не изменяет память.

**ВП:** Я запомнил это на всю жизнь. И когда увидел картридж с «Капитаном Планетой», естественно, взял его.

**КГ:** Давайте, наверное, вернемся к формальной теме разговора. Есть мнение, что раньше откровенно плохих игр было мало, потому что у них была душа.

**АЩ:** Ну хорош! «Игры как искусство» давай еще вспомним! (смеется)

**КГ:** Но все-таки. У игр была душа. Потому что их часто делали один-два человека. И производство занимало не очень много времени. Была возможность сделать игру по-настоящему авторской. Грубо говоря, один человек мог сделать игру так, как он хочет. Ну, понятно, что всегда были




**Вверху:** Captain Planet and the Planeteers. Звезды эфира программы «Спокойной ночи, малыши» врутся в бой за спасение планеты.

## НА FRIDAY THE 13TH, НА ЭТО СКУЧНОЕ УНЫЛОЕ ГОВНО Я ПОТРАТИЛ БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ, ЧЕМ, СКАЖЕМ, НА DEAD SPACE. ЭТА ИГРА – ОДНА ИЗ САМЫХ ЧУДОВИЩНЫХ НА «ДЕНДИ».

мальчики-рабы, которые делали всякую фигню. Но тем не менее игра выражала мысли автора, и ему не требовалось запрашивать какие-то гигантские деньги для ее производства. Потом команды для разработки игр стали очень большими, стали тратиться большие деньги, многое стали контролировать маркетинг-менеджеры, которые определяли, может ли это продаться или нет. И поэтому авторские игры стали редкостью.

**АЩ:** Действительно, игры зачастую разрабатывались очень небольшими коллективами и в сжатые сроки. Но, возможно, в этом и есть причина, почему игры того времени были такими страшно хардкорными. Они были такими хардкорными из-за того, что их, сука, никто толком не тестировал! Если мы вспомним ранние игры id Software, когда они делали игры как приложение для какого-то журнала на дискете.

**СТ:** Ты про Softdisk? id Software формально ведь появилась позже.

**АЩ:** Они под id Software издавали уже всякие Commander Keen и Shadow Knights. И это игры, которые делались раз в месяц! У них производственный цикл игры был – МЕСЯЦ! Откуда в старых играх брался такой уровень сложности? Потому что геймдизайну не уделялось достаточно времени – как сделали, так и хрен бы с ним, е*ись оно конем. Мы проект сдали – а вы играйте.

**КГ:** А почему мы сейчас сидим и не упомянули ни одной писишной игры?

**АЩ:** Ну вот Shadow Knights! И потом известно же, что PC-игры – они для лузеров! (смеется)

**КГ:** ОК!

**ВП:** Когда мы все пересели на PC, мы уже перестали играть в трэш. Это уже старшие классы были у меня. И тогда пошли эти Crazy Collections. Как просматривается диск – 200-300 игр на нем? Просто перебором. Включаешь – что-то не то, графика плохая, нафиг. Дальше что – название какое-то дурацкое. Таким образом мы отсеяли, например, Daggerfall. Ну а что там – включаем его и бежим, бежим, бежим. Лес какой-то. Мы считали, что дорвавшись до PC, пересев с этого хардкора, вот здесь-то мы должны требовать от игр большего. И поэтому многие игрушки отсеялись.

**АЩ:** Я помню, когда я только покупал PC, я считал, что пройду все «Ультимы», начиная с первой. Кроме восьмой я больше ни в одну из них не смог нормально играть!

**КГ:** Еще есть теория, что раньше разработчики были таким сакральными существами, богами, которые были далеко. А игры – это если и не искусство, то все равно что-то великое. И если мне игра не нравилась, я думал, что это со мной что-то не так. Я не могу ее пройти, я не могу ее осилить, я недостоин этой игры!

**АЩ:** Это как раньше отношение к прессе было: фигню же не напишут!

**КГ:** А сейчас если игра не нравится, ты говоришь, что игра – говно. И все.

**ВП:** «Разработчики решили срубить бабла по-легкому». Костя прав, тогда у нас даже не было вопроса, что игра просто ультра-мега-адское говно. Мы относили ее в разряд «сборниковских», то есть, примитивных игр. Мы не обсуждали, как они сделали это, почему этот чертов пулеметчик стоит на этой узкой платформе, на которую ты должен прыгнуть, и он тебя убивает в этот момент. Чувак! Тренируйся!

**КГ:** Если мы включали что-то и видели, что там все действие разворачивается на одном экране без скроллинга, как Mario Bros., то думали, что это такой специальный вид – «одноэкранные игры». Ну, как в литературе бывают рассказы, а бывают романы. Малая форма и крупная форма. Вот Mario Bros. или Popeye – рассказ. А Super Mario Bros. 3 – роман. Причем знаменитая Battle City тоже была примитивной, одноэкранной игрой, но какой хорошей!

**ВП:** Да, Battle City была очень крута!

**АЩ:** Но мы это больше задним числом поняли. Мы в нее все играли, но отношение к ней было пренебрежительным, потому что она шла в комплекте с приставкой.

**ВП:** Но как игра для двоих она действительно была очень хороша.

**КГ:** Мое первое свидание было в Battle City. Я когда пригласил в шестом или седьмом классе девочку к себе домой – она пришла вся такая в платьице, – то сели играть в «Денди», в Battle City, вдвоем. И если в школе одноклассниц тогда дергали за косички, чтобы они обратили внимание, то в Battle City я подкрадывался к подруге сзади и стрелял в корму.

**СТ:** Щерби, если это не пойдет в номер, я не знаю, что я сделаю!

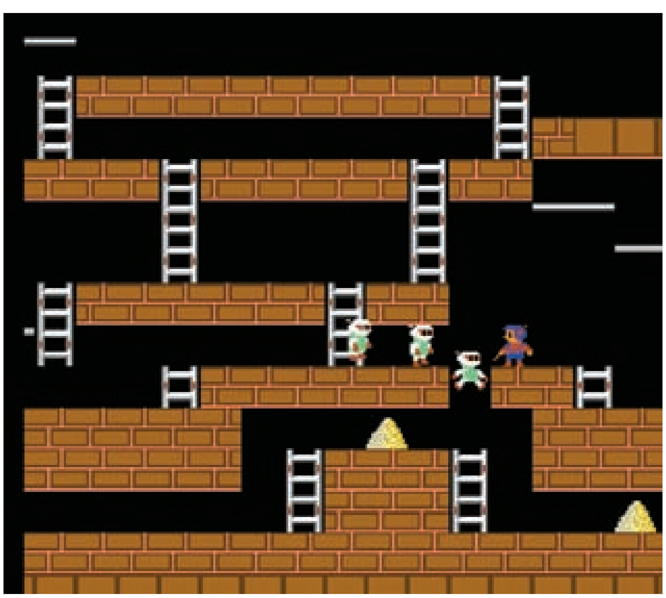
**ВП:** Слушай, а там разве не было friendly fire?

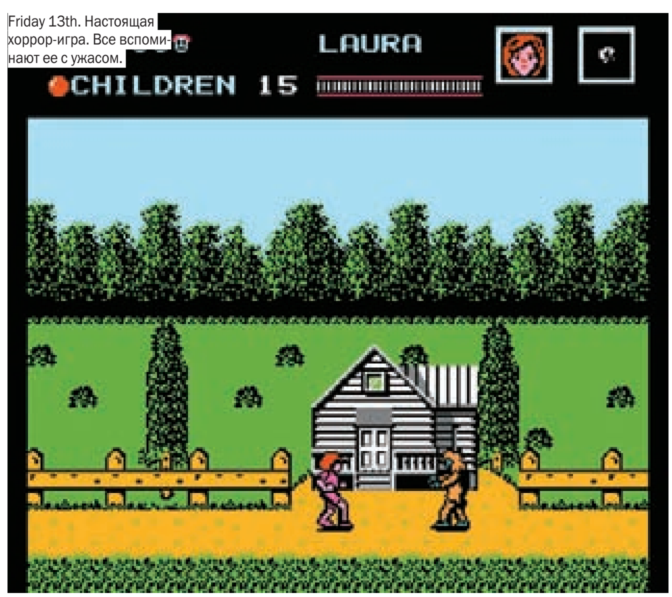
**КГ:** Когда ты попадаешь в своего, он мигает и не может двигаться. И девочка кричала: «Что ты делаешь!» А я говорил, чтобы не боялась, дескать, я защищу ее от вражеских танков! Ну и кружил вокруг нее, отбивая атаки компьютера.

**АЩ:** Мне здесь больше всего нравится выражение «стрелял в корму».

**КГ:** Девочка есть у меня сейчас во «Вконтакте» во френдах. У нее двое детей, и раз в год-два мы даже созваниваемся.

**Внизу:** Lode Runner. Это омерзительно.






Friday 13th. Настоящая хоррор-игра. Все вспоминают ее с ужасом.




Contra Force. Игра, которую все превозносили в начале девяностых и которая сейчас обычно вызывает некоторое недоумение и разочарование.




**Вверху:** Duck Tales 2. Кажется, эту игру любят все, у кого когда-то была «Денди».

**ЕСЛИ МНЕ ИГРА НЕ НРАВИЛАСЬ, Я ДУМАЛ, ЧТО ЭТО СО МНОЙ ЧТО-ТО НЕ ТАК. Я НЕ МОГУ ЕЕ ПРОЙТИ, Я НЕ МОГУ ЕЕ ОСИЛИТЬ, Я НЕДОСТОИН ЭТОЙ ИГРЫ!**

**ВП:** Вот, кстати, к адовым играм – еще один пример. Я просто вспоминаю то, что мне ближе – «Денди». И там была Friday the 13th.

**СТ:** Скучное унылое говно.

**ВП:** Но на это скучное унылое говно я потратил больше времени, чем, скажем, на Dead Space. И я понимаю в этом смысле, откуда появилась такая тема для «Круглого стола». Мы тогда знали про Джейсона, про «Пятницу 13-ое» – то есть, опять же сеттинг. Хотя игра, конечно, одна из самых чудовищных на «Денди».

**СТ:** На самом деле, если не во что играть, плохое настроение и нечего делать, да еще и в голову втемяшился принцип проходить все подряд... Я вот Lode Runner прошел! Я Lode Runner ненавижу, это говно, а не игра! Но я как-то заморочился и прошел ее! Я не знаю, зачем я это сделал!

**ВП:** Если начались откровения, кто чего проходил мерзостного в своей жизни, то я признаюсь, что проходил Hello Kitty на «Денди».

**АЩ:** Она ж чудовищно сложная была, с этими шариками. И она красивая. Мы тогда не очень понимали – потому что про кошечку ведь, не круто – но это так. У моего двоюродного брата эта игра была.

**ВП:** Я у него, собственно, ее и брал. Там была интересная механика. Ты летишь на этих шариках, там есть инерция. Поднимаешься наверх, потом подсдуваешь эти шарики, и, естественно, как это принято на «Денди», начинается узкий коридор с шипами. А есть моменты, когда тебе нужно отцепить шарики – долго держать ты их не можешь. Тебе их нужно отпустить, прыгнуть куда-то и быстро их еще раз зацепить. Я готов был за это кого-то убить. Браво!

**СТ:** Я хотел вот что сказать. Плохие игры, хорошие игры... Я вспомнил такую вещь, что в какой-то момент я взял большую черную тетрадку и стал записывать все игры, которые проходил до конца.

**АЩ:** Я так делал практически с самого начала. Моей первой игрой была, кажется, Cycles от Accolade. Это мотосимулятор для PC.

**ВП:** Вот! Хороший пример игры без злодея!

**КГ:** Я, кажется, вспомнил, когда я окончательно понял, что бывают плохие игры. Мы с другом напополам купили PlayStation, первую самую. Денег у нас было мало, мы копили-копили-копили и через полгода накопили. Играли в нее по две недели каждый. К ней накупили игр. Например, Mortal Kombat 4 и Pandemonium. Вот мы в них играли, и я понимал, что здесь что-то не так. Трехмерное, красивое, но играть неинтересно. В «Соника» на «Сеге» было играть интересно, а в Pandemonium – нет.

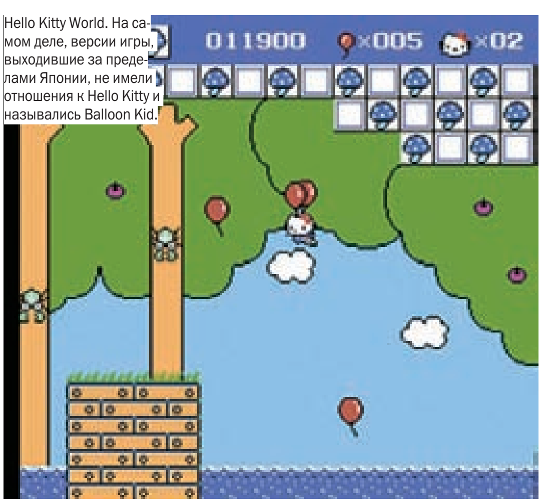
**АЩ:** Здесь Миши Разумкина нет, он бы тебе сейчас рассказал про Pandemonium!

Я думаю, пора подводить какие-то итоги. Изначально тема у нас звучала – да и до сих пор звучит – «Почему же мы все-таки играли в фиговые игры». И что?

**СТ:** Но мы фактически ответили на вопрос самыми разными способами. У нас был маленький выбор. У нас был большой выбор. Мне вот кажется, мы играли во все подряд, потому что у нас попросту была куча свободного времени.

**АЩ:** Я думаю, что однозначный ответ тут действительно получить очень сложно. Ну, кроме очень туманного «так получилось». **СИ**

**Внизу:** Shadow Knights. Одна из первых PC-игр, в которую сыграл Щербаков. Разработана id Software. Кажется, за месяц или около того.




Hello Kitty World. На самом деле, версии игры, выходившие за пределами Японии, не имели отношения к Hello Kitty и назывались Balloon Kid.



# › Джордан Мехнер

ТЕКСТ

Сергей Цилюрик



Имя Джордана Мехнера известно многим геймерам – даже несмотря на то, что чуть более, чем за четверть века он принял участие в создании лишь пяти игр. Дело в том, что уже вторым проектом Мехнера был мигом ставший классикой «Принц Персии». Он приложил руку и к киноэкспансии своего детища, написав сценарий к Prince of Persia: The Sands of Time от Ubisoft. Вскоре после выхода «Песков времени», когда Disney приобрела права на экранизацию игры, Мехнер наметил основные сюжетные ходы фильма, а впоследствии вступил в должность исполнительного продюсера. Посетил он и московскую премьеру «Песков времени» – и мы не могли не перекинуться с ним парой слов о прошлом и будущем сериала.

**? Итак, вы наконец посмотрели фильм, в который вложили столько времени и столько сил. Вообще, каковы впечатления от проделанной работы?**

Просто великолепные. Этот фильм снимали шесть лет – с тех пор, как я закончил первый вариант сценария. Хотя можно сказать, что и все двадцать пять – с тех пор, как я начал работать над игрой для Apple II. Так что да, моя давняя мечта наконец-то сбылась, и я счастлив как никогда.

**? Оглянувшись назад, можете сказать, мол, вот оно – то, что вы и задумывали в те давние времена?**

Конечно, если в дни Apple II мне бы сообщили, что по мотивам моего произведения выйдет не просто фильм, а сверхзрелищная кинолента от Джерри Брукхаймера, я бы подумал, что мой собеседник умом тронулся. Само собой, технологии эволюционируют, и за последние четверть века их усовершенствовали настолько, что сейчас возможно воссоздать на экране мир «Принца Персии» так, как никогда ранее. Поэтому, в принципе, уместно сказать, что результат гораздо лучше, чем я мог себе тогда вообразить. Но в плане моей роли как сценариста – знаете, когда я принес Джерри «Принца Персии» шесть лет назад, у меня и в мыслях не было предлагать ему историю, сочиненную для игры «Пески времени». Ведь ее я писал с тем расчетом, что она станет основой для интерактивного приключения, и для фильма такое не годится. А вот мой первый черновик киносценария оказался достаточно близок к фабуле финальной версии картины.

**? Какие, по-вашему, экранизации игр (не считая «Принца», само собой) наиболее удачны?**

Из тех фильмов по играм, что я видел (а посмотрел я далеко не все), мне больше всего понравился Resident Evil.

**? В чем, по-вашему, то главное, что отличает хорошую экранизацию игры от плохой? Какова формула успеха?**

Я не думаю, что экранизации стоит оцени-

**Фото с московской премьеры фильма «Принц Персии: Пески Времени»**


Джейк Джилленхол


Джерри Брукхаймер


Джемма Артертон


Майк Ньюэлл


Джордан Мехнер



вать как-то по-особенному. В кинематографе свои критерии, по которым картины следует судить: сценарий, работа оператора, актерская игра, постановка. Не имеет значения, являлась ли первоисточником видеоигра, книга или что-нибудь еще.

**Но ведь при этом экранизации должны оставаться верны духу оригинальных произведений и отвечать ожиданиям фанатов этих игр, не так ли?**

В случае с «Принцем Персии» мы старались сделать фильм, который понравился бы широкой аудитории, включающей в себя и людей с первоисточником не знакомых. Но, конечно, взявшись за экранизацию произведения, которое знают и любят миллионы, я ориентировался на то, за что его ценят, равно как и на то, что изначально подтолкнуло меня к созданию игр. Однако хочу отметить, что самые успешные киноадаптации чего угодно – те, которые позволяют себе вольности с материалом источника, чтобы стать самостоятельным произведением искусства. Если вы попытаетесь скрупулезно воспроизвести то, что было раньше, у вас получится лишь копия, не имеющая самостоятельной ценности, да еще и не такая увлекательная.

**У вас наконец-то получилось приложить руку к созданию фильма. Предполагаете ли остаться в киноиндустрии?**

Очень хотелось бы на это надеяться. Мне с детства хотелось снимать кино. Надеюсь, в будущем я смогу заниматься созданием кинолент, а также видеоигр и графических новелл – для меня эти три вида искусства самые любимые.

**Если бы у вас был выбор, за киноадаптацию какой чужой игры вы бы взялись?**

Ох, я не знаю насчет чужих игр – мне очень хотелось бы увидеть фильмы по своим, по Karateka и The Last Express.

**Так ведь ходят слухи, что The Last Express экранизуют. Это правда? Вы как-то в это вовлечены?**

Хотелось бы... Не могу говорить об этом сейчас, правда, – мы же тут обсуждаем «Принца Персии».

**А что вы думаете о сегодняшних видеоиграх?**

За последние два десятилетия индустрия очень сильно выросла, и участвовать в этом процессе было весьма увлекательно. Сейчас создаются такие вещи, которые во времена Karateka и Prince of Persia казались бы возможными лишь на страницах научно-фантастических романов. Но мне до сих пор нравится делать игры. На самом деле, над одной я тружусь прямо сейчас. Пока проект еще на ранней стадии, и я не могу особо много о нем говорить, но это – перезапуск Karateka, моей первой разработки. Я давно мечтал об этом, и сейчас, кажется, есть возможность осуществить эту мечту.

**Эта вещь делается в сотрудничестве с Ubisoft?**

Последним моим совместным проектом с Ubisoft была Sands of Time 2003 года. В создании следующих частей я уже участия не принимал, хоть и оставался на связи с командой разработчиков.

**А что вы думаете о новой части 2008 года?**

Знаете, мне нравятся все «Принцы Персии», включая те, над которыми я не работал: и игра 2008 года, и игрушки от Тодда МакФарлейна, и множество других проектов по «Принцу Персии». Я – геймер, а не критик. Я горжусь тем, что «Принц» настолько вырос, что им занимается так много людей – но все равно, само собой, мне гораздо ближе Sands of Time – и игра, и фильм, над которыми я работал сам.

**Если бы сегодня вдруг все снова стало как раньше и вы могли бы в одиночку сделать именно такую игру, как захотели бы, какой бы она оказалась?**

Я думаю, что как раз сейчас – может быть, впервые со времен Apple II – вновь возможно сделать игру в одиночку. При помощи Flash и других инструментариев кто угодно, даже школьник, не владеющий ничем, кроме компьютера, способен создать что-то удивительное и новаторское, и благодаря Интернету показать свое творение самой широкой аудитории. Хотелось бы, чтобы у меня появилась та светлая идея, которая перевернет игровой мир, но я уверен, что прямо сейчас кто-то уже работает над ней.

**Большое спасибо и удачи с вашим новым проектом!**

Спасибо вам. Надеюсь, смогу поделиться новостями о нем в скором будущем. **СИ**

# На полках

**Лучшие игры в продаже**





Наталья Одинцова

Пираты губят PSP, но и на них найдется управа, как утверждает Роб Дайер, старший вице-президент PR-службы американского отделения Sony. А мы-то думали, что большинство проблем портативной приставки – от нехватки хороших игр! «Игры будут!» – заверяет Дайер, напоминая о Metal Gear Solid: Peace Walker, Final Fantasy XIII Agito, а также намекая на громкие анонсы на E3. Защищать новинки, по его словам, будут с помощью специального кода, который гарантирует, что спиратят их не раньше, чем пройдет по меньшей мере месяц со дня релиза.

## Также в этом месяце

### Painkiller: Pandemonium

(PC, 11 июня 2010 года)

Еще одна компиляция сериала Painkiller, на этот раз, кажется, окончательная. В сборник войдут оригинальная игра, Battle out of Hell, Overdose и Resurrection, а также PDK – девкит, с помощью которого можно создать свою собственную часть Painkiller.

### Super Mario Galaxy 2

(Wii, 11 июня 2010 года)

Super Mario Galaxy 2 многие уже пророчат славу если не лучшей игры этого поколения консолей, то по меньшей мере лучшей игры года.

### Naughty Bear

(PS3, Xbox 360, 4 июня 2010 года)

Безумный sandbox-экшн от создателей Wet. Вынесенного в название игры медведя не пригласили на вечеринку, и он решил отомстить всем своим сородичам и изувечить их физически и духовно.

### The Sims 3: Ambitions

(PC, 4 июня 2010 года)

Дополнение для любимого миллионами «симулятора жизни», позволяющее управлять симами на работе. Список возможных профессий широк – от детектива до доктора и даже пожарного.

**На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.**




## Наше железо




**Телевизор**

Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

## «Страна Игр» рекомендует

| | |
|---|---|
| Super Street Fighter IV (PlayStation 3, Xbox 360) | 10 |
| fighting | |
| UFC 2010 Undisputed (Xbox 360, PS 3) | 9.0 |
| sports/fighting.MMA | |
| ModNation Racers (PS3, PSP) | 9.0 |
| racing.kart | |
| Red Dead Redemption (Xbox 360, PS3) | 9.0 |
| action-adventure.freeplay.historic | |
| Pokemon SoulSilver and HeartGold (DS) | 9.0 |
| role-playing.console-style | |
| Split/Second: Velocity (PC, Xbox 360, PS3) | 8.5 |
| racing.arcade | |
| Splinter Cell: Conviction (Xbox 360, PC) | 8.5 |
| shooter.third-person/ action-adventure.stealth | |
| Dragon Age: Origins – Awakening (PC, Xbox 360, PS3) | 8.5 |
| role-playing.PC-style | |
| Alan Wake (Xbox 360) | 8.0 |
| action-adventure.horror | |
| Red Steel 2 (Wii) | 8.0 |
| action-adventure.fantasy/shooter.first-person | |

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

### Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.

# ПОДЧЕРКНИТЕ СВОЙ ГЕЙМЕРСКИЙ СТИЛЬ

Поздравляем с открытием летнего сезона! Игры почти не выходят, зато на улице – плюс двадцать с лишним, девушки сбросили с себя лишнюю одежду, а друзья зовут на дачу с шашлыками. Стоит забыть о компьютере и выполнить пару квестов в реале. В этом вам поможет экипировка от Playboy – пять классных новых ароматов. Какой именно выбрать? Пройдите наш небольшой тест и определите свой тип геймера.

## Вопросы

**Какой окажется игра с вашим участием?**

1. Полной приключений, прыжков по крышам и штурмов отвесных стен. В качестве декораций – непременно что-нибудь экзотическое и колоритное, вроде улиц древних персидских городов.
2. С драматическими сюжетными поворотами, моральными дилеммами и сценами, достойными киноэкрана. Критики единогласно скажут, что такое и на Оскар не грех выдвинуть.
3. Пронизанной духом боевых искусств. Суровые мужики и прекрасные женщины красиво дерутся, есть на что посмотреть!
4. Интеллектуальной головоломкой, самым настоящим упражнением для ума. И вообще вы здесь не просто герой. По вашему образу и подобию смоделировали целую расу.
5. Прежде всего, отличным времяпровождением для компании друзей! Пусть другие игры заманивают одиночными кампаниями! В вашей будет офигенный мультиплеер!

**Кстати, а суперприем у вас какой?**

1. Двойной прыжок и умение вовремя отыскать стог сена!
2. Впечатлять геймеров тем, насколько хорошо прописан мой характер!
3. Разряжать атмосферу! В битве я использую настолько комические приемы, что вмиг деморализую противников.
4. Моя потрясающая выдержка и умение анализировать ситуацию. Да, это отражено в параметрах!
5. Суперприем? Давайте, я вам лучше весь арсенал продемонстрирую!

**Герой понятен, с игрой определились, теперь нужна героиня!**

1. Ловкая авантюристка! За такой, конечно, глаз да глаз нужен, но на то вы и герой!
2. Конечно же, такая, которую вы искренне полюбите. И ради которой сделаете все, что угодно.
3. Разумеется, она не должна уступать мужчинам! А то девчонки понаберут себе мужских персонажей, играть будет уныло!
4. Сексапильная библиотекарша! Так выглядят все женщины вашей расы. А драться они будут полным собранием сочинений Пушкина, например.
5. Зачем же ограничиваться одной героиней? Пусть их будет много! А еще лучше – пусть будет генератор персонажей. Тут тебе и рыженькие, и блондинки, и брюнетки!

**Чей автограф будет стоять на коробке с вашей игрой?**

1. Хидео Кодзимы. Он, конечно, больше любит стелс, но это будет его экспериментальным проектом!
2. Дэвида Линча. Он лично благословит авторов на создание сиквела.
3. Макото Осаки или Ёсинори Оно, вот уж кто знает, как файтинги делать!
4. Всей команды, которая занималась ее созданием!
5. Клиффа Блежински. Он и фотку приложит – себя с пилой.



## Результаты тестирования:



1.Если в ваших ответах преобладают первые варианты, то вам подойдет аромат **Playboy Malibu**
*Вам нравятся путешествия по экзотическим уголкам планеты, захватывающие приключения и внимание спасенных принцесс. Ваш образ отлично подчеркнет свежий ароматический аромат Playboy Malibu, пробуждающий энергию океана.*



2. Если в ваших ответах преобладают вторые варианты, то вам подойдет аромат **Playboy Hollywood**
*Поздравляем, вы – свой человек в Фабрике Грез и умеете вешать лапшу на уши девушкам. Ориентально–древесный аромат Playboy Hollywood – отличное дополнение к вашему арсеналу.*



3. Если в ваших ответах преобладают третьи варианты, то вам подойдет аромат **Playboy Miami.**
*Фирменные маваши-гири и хук слева ждут любых обидчиков, так что вы смело гуляете с девушками по темным аллеям. Поцелуи на природе особенно хороши в комплекте с любимым древесным ароматом Playboy Miami.*

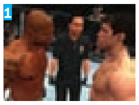


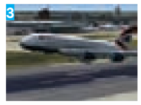
4. Если в ваших ответах преобладают четвертые варианты, то вам подойдет аромат **Playboy Vegas**
*Вы умеете жонглировать цифрами и командовать людьми. Соберите друзей – и айда в Вегас, за миллионами. Не забудьте запастись ориентально–фужерным ароматом Playboy Vegas. Вегас знаменит и свадьбами на одну ночь!*



5. Если в ваших ответах преобладают пятые варианты, то вам подойдет аромат **Playboy Ibiza**
*Вы необыкновенно общительный человек! Хлебом не корми – дай потусить с друзьями в инстансах и рейдах. Позвольте себе прикосновение свежего и тропического аромата Playboy Ibiza, с ним ваша вечеринка в кооперативе плавно перейдет из онлайна в офлайн.*

**ПОХОЖИЕ ИГРЫ**





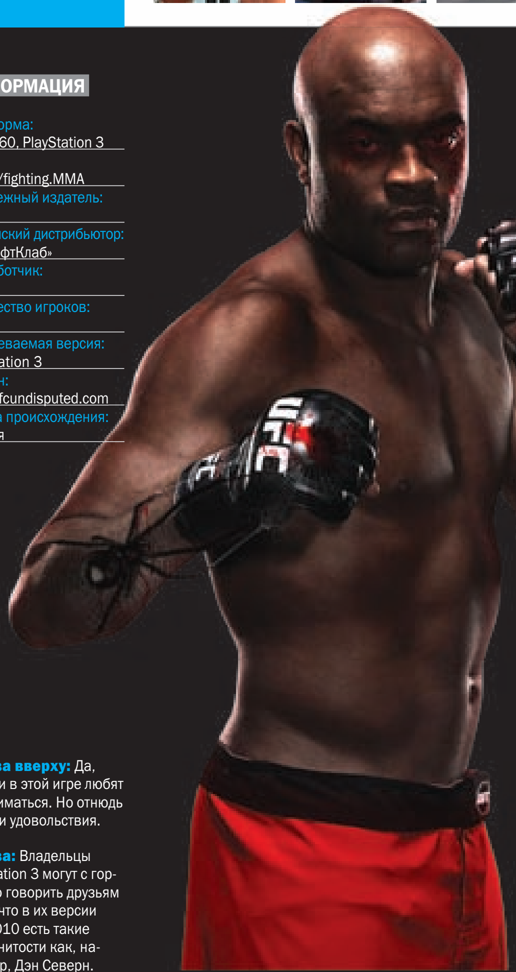
1 UFC 2009: Undisputed
2 Fight Night Round 4
3 Microsoft Flight Simulator X

**9.0**




**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sports/fighting.MMA
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Yuke's
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.ufcundisputed.com
Страна происхождения:
Япония









**Справа вверху:** Да, мужики в этой игре любят пообниматься. Но отнюдь не ради удовольствия.

**Справа:** Владельцы PlayStation 3 могут с гордостью говорить друзьям о том, что в их версии UFC 2010 есть такие знаменитости как, например, Дэн Северн.



ТЕКСТ
Юрий Левандовский

# UFC 2010 Undisputed

Много слов уже было написано о UFC 2010, и вот наконец-то полная версия у нас в руках, и сердце бьется все сильнее в предвкушении первых часов игры, сулящих множество открытий, ведь разработчики обещали переделать практически все. Что ж, Let's get it on!

Первое, что сразу же бросается в глаза в UFC 2010, это полностью переделанные модели большинства бойцов. Все мы помним, насколько хорошо был смоделирован, например, Чак Лиделл и насколько плохо Амир Садолла. Теперь же каждый спортсмен исполнен на высочайшем уровне, будь то двухметровый гигант Стефен Штруве или недавно пришедший в UFC Ким Дон Хён, – каждый похож на себя как телосложением, так и, конечно же, лицом. Никаких больше сделанных по-быстрому бойцов – внимания дизайнеров всем участникам досталось вровень.

Но после того как проходит первая радость от того, что Маурисио Хуа получил свои татуировки и смешные шорты с глазами, начинаешь понимать, что играешь уже совсем в другую UFC. Все, что было раньше, можно просто забыть, все тактики, стратегии, да даже простые познания о том, как делать болевые – все это смело выкидывается из головы и остается в прошлом. Разработчики сдержали обещание и переделали с нуля очень многое, едва ли не все. Но основы, конечно же, на месте: четыре лицевые кнопки отвечают за удары руками и ногами, на двух правых шифтах – верхний и нижний блоки, на двух левых – модификаторы на удары в голову и по ногам. Броски, перемещения в клинче и в партере осуществляются кручением правого аналога,

### Слон и кит

**Для всех владельцев консоли от Sony есть приятная новость: в версии для PlayStation 3 в наличии три дополнительных бойца. Это легенды MMA Хойс Грейси и Дэн Северн, известные еще со времен самых первых UFC, а также не столь сегодня известный первый чемпион UFC в легком весе Дженс Палвер по прозвищу Little Evil. Причем если первые иллюстрации намекали, что дополнительные бойцы сделаны абы как, на деле они оказались ничуть не хуже коллег из основного состава и весьма похожи на самих себя в жизни. Жаль только, в режиме The Ultimate Fights нет знаменитого боя «Royce Gracie – Dan Severn» с UFC 4 от 1994 года.**

**Еще одним достоинством PS3-версии являются дополнительные видеоролики с записями реальных поединков – конечно же, в HD-качестве. Это отличный бонус и настоящий повод для гордости. В ответ владельцы консолей от Microsoft могут снова гордиться тем, что версия для их домашней консоли выглядит немного более приглаженной и четкой.**

**НАШ ВЕРДИКТ**

**ДОСТОИНСТВА** Продуманная до мелочей боевая механика, совершенно новая система распределения приемов, наконец-то интересный режим карьеры.

**НЕДОСТАТКИ** Боевая система многим покажется переусложненной и слишком уж мудреной; комментаторы по-прежнему чересчур однообразны, а лаги все еще портят онлайн-режим.

**РЕЗЮМЕ** Новая часть сделала заметный шаг вперед в боевке и балансе, поединки стали красивее и зрелищнее, улучшены почти все аспекты игры. Но даже с новой системой распределения приемов, с добавлением уклонений, взаимодействием с сеткой и множеством новых ударов, UFC 2010 все еще не идеальная игра. Боевая система слишком сложна для обычных геймеров, карьера все еще однообразна, а комментарии скучны.

а перемещения по рингу левым. Вроде бы, все просто и знакомо, но не спешите с выводами, вас ждет множество сюрпризов.

Итак, для начала рассмотрим новый клинч и новый партер, так как при первом включении игры именно они рождают больше всего вопросов. Что у нас было раньше – клинч верхний (тайский или однорукий) и клинч нижний, когда один из бойцов старается провести бросок. Броски делались зажатием левого верхнего шифта и выбором одного из направлений. Теперь же в клинче появилось множество промежуточных положений (сам клинч при этом считается «общим»), а перемещаться от одного к другому предлагается как в партере – «мажорными» и «минорными» прокрутками. От этого самих положений вдруг стало так много, что зачастую совершенно непонятно, кто находится в более выгодной позиции. Другая беда нового клинча тоже родом из партера: пока пытаешься выполнить удар, соперник легко делает переход, и надо снова отвоевывать позицию. Это хорошо работает на ковре, но слегка неуместно в стойке. Особенно раздражает новый подход в тайском клинче: раньше «раскачивание» противника проводилось простым наклоном аналоговой рукоятки, теперь же для этого приходится зажимать левый шифт-модификатор, выполнять «минорную» прокрутку и попутно следить за контрдействиями соперника. По той же схеме отныне делаются и броски, причем противостоять им стало намного сложнее, чем раньше. В итоге вся эта возня в клинче настолько усложняет и без того запутанный игровой процесс, что новички наверняка будут в бешенстве швырять геймпад о стену и выключать игру. Понятно, что разработчики хотели сделать все разнообразнее, интереснее и, главное, ближе к реальности, но для многих геймеров это уже перебор. Хотя для истинных ценителей «боев без правил» UFC 2010 – настоящий праздник и чуть ли не виртуальный учебник прикладной техники ММА. Вдобавок к борцовскому, тайскому и однорукому клинчам появился отдельный клинч у сетки и даже клинч сзади – и все это с красивейшими бросками. Есть также новые проходы в ноги и новые промежуточные положения – например, захват ударной ноги отныне не приводит к автоматическому переводу боя в партер, а предлагает обоим участникам боя несколько вариантов действия на выбор. В общем, все это настолько углубляет и в то же время разнообразит игровой процесс, что сравнивать UFC Undisputed впору уже не с файтингами или реслингами, а с авиасимуляторами, где нужно точно знать назначение каждого прибора на панели управления. Здесь этими «приборами» являются тела бойцов, а незнание какого-либо положения может стоить победы.

С партером попроще, более того – здесь все стало даже логичнее и интуитивнее. Главных новинок, по сравнению с прошлым годом, две. Во-первых, теперь нет положения, когда находящийся сверху боец, высвободив голову, может спокойно избивать находящегося снизу, изредка нажимая «назад», чтобы не давать ему




Экран прокачки с шестнадцатью характеристиками, которые описывают умения вашего персонажа в той или иной сфере. В этом году всех ждет сюрприз: характеристики эти не только растут, но и время от времени очень заметно падают.




Тренировки – неотъемлемая часть карьерного режима. Для изучения новых приемов предстоит выполнять специальные задания.

ДЛЯ ИСТИННЫХ ЦЕНИТЕЛЕЙ «БОЕВ БЕЗ ПРАВИЛ» UFC 2010 – НАСТОЯЩИЙ ПРАЗДНИК И ЧУТЬ ЛИ НЕ ВИРТУАЛЬНЫЙ УЧЕБНИК ПРИКЛАДНОЙ ТЕХНИКИ ММА.

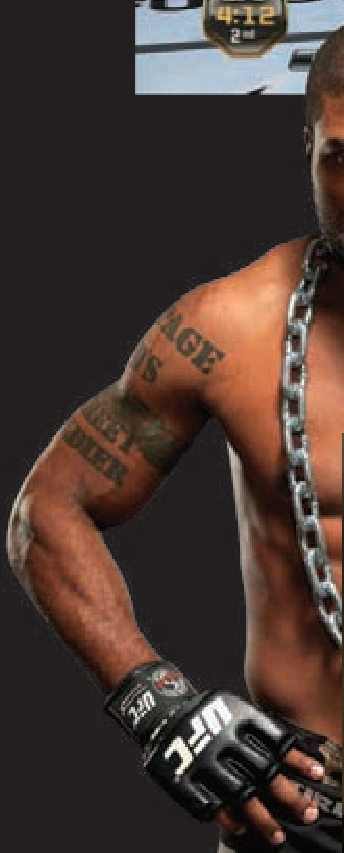


**Слева:** Рассечения и гематомы в UFC 2010 выглядят просто потрясающе – не чета прошлогодним «оврагам» на коже. Сильно набитый глаз запросто может стать причиной быстрого и глубокого нокаута.

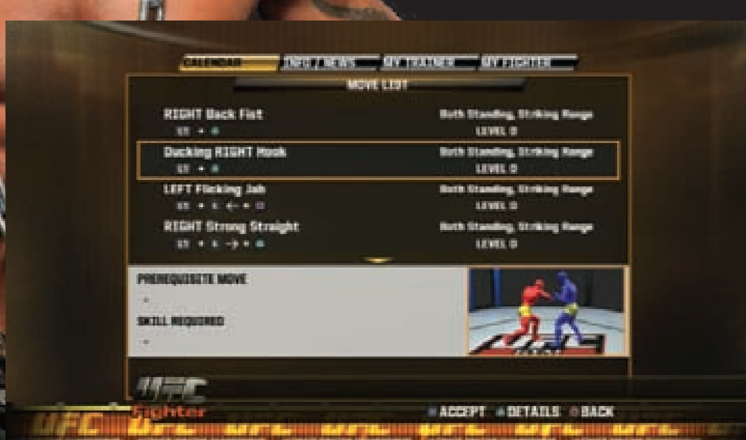



Судьям повезло, они теперь не только выглядят как настоящие, но и наделены собственной анимацией приветствия.



**Вверху:** Модели персонажей исполнены заметно лучше, и кровь теперь пачкает тело «по-честному», а вот анимация местами, как и прежде, бывает корявой и странной, но, когда физика ударов просчитывается в реальном времени, по-иному и быть не может.




**Внизу:** Выбор приемов в режиме карьеры настолько огромен, что понадобится не один десяток минут только для того, чтобы просто просмотреть их все.

перемещаться. Теперь все намного более реалистично: избавившись от захвата, спортсмен продолжает прижиматься к противнику, удерживая его руки. Из этого положения можно наносить, например, тычки локтями, а чтобы сделать сильный удар с размаху, придется предварительно заранее отклониться аналоговой рукояткой, что даст вам необходимое для удара пространство, а сопернику подарит шанс вывернуться из опасного положение в более выгодное. Такая позиционная борьба выглядит намного реалистичнее и с точки зрения игрока намного интереснее. А вот и вторая новинка партера: «верхние» и «нижние» прокрутки джойстика теперь отвечают за разные действия. Например, когда вы лежите сверху в Half Guard (соперник удерживает левую ногу), верхняя прокрутка позволяет попытаться сразу же перейти в Mount, а нижняя выведет в Side Control. Поначалу новая система никак не хочет укладываться в голове, но со временем понимаешь, что она логична и правильна.

Не обошли стороной нововведения и стойку. Главное, на что так напирали разработчики, это система уклонов. Подтверждаем: она есть, и она работает, причем теперь половина ударной тактики строится как раз на ней. Делаются уклоны очень просто: из верхнего блока нужно лишь дернуть аналогом в любую из четырех сторон, чтобы выполнить нырок в выбранном направлении. После того как ваш персонаж отклонился, вы можете выполнить мощный удар рукой, причем из уклонений в разные стороны наносятся разные удары.

И все же главной новинкой мы считаем не это, а расширенный арсенал ударов и новую комбо-систему. Разработчики не оставили без внимания негодования фанатов по поводу малого разнообразия ударов, из-за чего большинство спортсменов на ринге выглядели клонами друг друга. Теперь ударов настолько много, что, выбрав нового бойца, совершенно невозможно угадать, какой именно анимации от него ждать в ответ на привычное нажатие кнопок. Причем сами удары также усложнились. Зато чего теперь только не вытворяют на ринге – одних только разновидностей хэдкиков насчитывается под два десятка, что уж говорить об ударах руками. Прибавив новую комбо-систему, которая позволяет вязать в серии практически любые удары, получаем такое разнообразие тактик и стратегий поединка, что только диву даешься.

Но, наверное, главное достижение UFC 2010 – новая система распределения приемов, благодаря которой и стало возможно такое обилие ударов. Раньше все подчинялось простой схеме: было шесть стилей (три ударных и три борцовских), каждый со своим набором техник, и комбинацией двух из них целиком описывался любой (за редким исключением) боец. Получалось так: «видел одного кикбоксера, значит, видел их всех». Наткнешься в онлайне на очередного «боксера-всеслера», и уже знаешь, что от него ожидать и что ему противопоставить. Теперь все не так. Отныне понятие «стиль» – это лишь большой набор конкретных техник, из которого каждому персонажу полагается лишь часть, а мувлист любого бойца – почти непредсказуемое сочетание самых разнообразных приемов. Узнать, на что способен тот или иной спортсмен, можно лишь встретившись с ним лицом к лицу или самостоятельно сыграв за него. И это не только разнообразит ростер, по-

ВСЕ, ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ, МОЖНО ПРОСТО ЗАБЫТЬ, ВСЕ ТАКТИКИ, СТРАТЕГИИ, ДА ДАЖЕ ПРОСТЫЕ ПОЗНАНИЯ О ТОМ, КАК ДЕЛАТЬ БОЛЕВЫЕ – ВСЕ ЭТО СМЕЛО ВЫКИДЫВАЕТСЯ ИЗ ГОЛОВЫ И ОСТАЕТСЯ В ПРОШЛОМ.




В движении игра смотрится отлично, но на стоп-кадрах кроме странноватых фаз анимации можно выявить еще и не слишком реалистичные изгибы рук, ног и шеи.

### Коварный онлайн

**Одной из особенностей UFC 2010 стало то, что доступ в онлайн осуществляется за счет ввода специального кода, предоставляемого с каждой игрой и активируемого только один раз. Все это, как уверяют разработчики, сделано для того, чтобы бороться с рынком перепродажи игр. Поэтому знайте: если вы покупаете UFC 2010 с рук, почти наверняка это значит, что онлайн-функции будут заблокированы и игра предложит доплатить десять долларов в Xbox Marketplace или PlayStation Store за повторную активацию. Также имейте в виду, даже если вы купили новую игру, при попытке выйти в онлайн игра все равно отправит вас в магазин и попросит денег. Не покупая ничего, посмотрите на обратную сторону инструкции – там расположен бесплатный код, который нужно ввести в Xbox Live или PSN в специальном меню погашения Redeem-кодов. Бесплатно скачав небольшой файл, игра откроет вам доступ к онлайну.**

зволяя дизайнерам более достоверно имитировать тех или иных звезд MMA, но и наконец-то придает смысл созданию собственного персонажа. Ведь на этот раз он и впрямь может получиться уникальным не только внешне, но и по манере ведения боя.

Создавать персонажа предстоит в режиме карьеры, который тоже претерпел заметные изменения. Начинается игра с редактора героя, причем на этот раз редактор намного более гибок. Появилось больше вариантов телосложения, множество причесок, татуировок, шрамов, а так же возможность выбрать имя и фамилию и прозвище из огромного списка заранее готовых и озвученных вариантов (затесались даже русские имена и фамилии, например, Emilianenko). Помимо кучи настроек с выбором стиля боя, стойки, победной анимации, одежды и прочего, предложат выбрать еще и голос персонажа. Да, теперь самодельный боец – не просто бездушный робот, он умеет говорить! И говорить он будет много, ведь в карьере появились заставки, предстоит то и дело встречаться с тренером, репортерами и спарринг-партнерами, присутствовать на взвешиваниях и интервью на крупных телешоу. Но самое главное, конечно, не это, а новая система прокачки и возможность перенимать различные приемы из различных стилей. Остановимся на этом более детально. Как это реализовано? В начале карьеры, при создании персонажа, необходимо выбрать «примерный стиль», которого хотелось бы придерживаться в бою. Например, карате. Это задает герою базовые удары вроде джеба и лоукика. Далее переходим в меню Fight Camps, где есть множество школ и залов – там обучают каким-то конкретным стилям. Посетив один из них, можно выбрать интересующий прием и, выполнив определенные тренировочные задания, выучить его. Например, вам нужен удар с разворота ногой в голову, а значит, на тренировке предстоит накручивать двухударные комбо, за которые начисляются специальные очки. Причем если удастся сделать комбо с изучаемым приемом, получите еще и бонусные очки. Для того чтобы желаемый прием появился в списке доступных в бою, нужно набрать сто таких очков. Причем каждый прием может быть первого, второго или третьего уровня – чем уровень выше, тем эффективнее. Список того, что можно изучить, столь огромен, что в нем немудрено и потеряться. Причем есть не только удары, но и болевые, и броски, и даже положения в партере, многие из которых запросто можно так ни разу и не увидеть, если «просто» играть с друзьями или AI, пусть даже и месяц кряду.

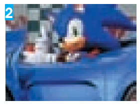
Но, как вы уже поняли, разнообразие и сложность UFC 2010 – не только ее друг, но в то же время и ее враг. Обладая настолько сложной и мудреной боевой системой, сотней приемов и внушительным простором для тактики, игра с ходу отталкивает всех новичков. Впервые сев перед экраном, человек мгновенно теряется и не понимает, что же вообще происходит. И разработчики, к сожалению, совершенно не пытаются помогать. Даже одолев весьма скудный обучающий режим, неспособный ответить на многие важные вопросы, на ринге вы все равно почувствуете, что знаете недостаточно, а понимаете и того меньше. Где брать ответы – все еще неясно. Как именно «устроены» характеристики бойцов и как сказываются на разных аспектах боя? Почему болевые удержания (которые, кстати, теперь делаются аж двумя разными способами) то получаются моментально, то совсем никак не выходят? Почему большинство ударов легко вяжутся в комбо, а некоторые так и остаются одиночными? Почему в карьере падают характеристики персонажа, причем независимо от того, что вы прокачиваете, а что нет? Почему иногда можно возить весь раунд соперника по земле, дубасить его по голове локтями, разбить ему один глаз так, что он им совершенно ничего не видит, а потом словить случайный апперкот и проиграть нокаутом? Житейская логика и хорошее знание прошлогодней игры подсказывают многие ответы, но не дают полной уверенности. Все это, с одной стороны, здорово раздражает, но и заставляет самостоятельно копаться в игре, экспериментировать и делать приятные маленькие открытия с другой. Одно можно сказать точно: перед нами бесспорно лучший симулятор смешанных единоборств. Причем не только ввиду полного отсутствия конкуренции – сделать лучше и реалистичнее, мы уверены, ой как непросто. **СИ**



**Слева:** В отличие от рефери, девушек толком не перерисовали, и симпатичными они выглядят разве что на скриншотах, в движении зрелище довольно плачевное.



**ПОХОЖИЕ ИГРЫ**

1 
2 
3 

1 Mario Kart Wii
2 Sonic & Sega All-Stars Racing
3 MySims Racing

**9.0**



ТЕКСТ
Евгений Закиров

### Не родня!

**ModNation Racers вышла и на PS3, и на PSP. К сожалению, даже просто как аркадная гонка PSP-вариант не представляет собой ничего особенного: блекло, скучно, однообразно – бледная тень старшей версии! Впрочем, игра все же заслуживает отдельной рецензии в «СИ». Ждите в следующем номере.**

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PlayStation 3, PlayStation Portable
Жанр:
racing.kart
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
United Front Games
Количество игроков:
до 2 (split-screen), до 12 (онлайн)
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.modnation.com
Страна происхождения:
Канада



# ModNation Racers

Гонки на картах – это хорошо всем знакомый жанр видеоигр. Очень суровый жанр. Пока одни его представители пользуются огромной популярностью, другие оказываются в немилости, потому что скучны и не предлагают ничего нового. На самом деле, тот же Mario Kart Wii тоже не мог похвастаться таким уж внушительным списком нововведений, и только лишь ModNation Racers двигает жанр вперед. Или уводит в сторону?

Жанр аркадных гонок невероятно консервативен, а уж когда речь заходит о гонках на картах, автоматически хочется провести сравнение с Mario Kart, и, как правило, отнюдь не в пользу новичка. Скорее, это признак упадка, нежели повод еще сильней зауважать долгоиграющий сериал от Nintendo. Ведь он сам, в сущности, устарел уже давно, и лишь неумение конкурентов вынуждает каждый раз превозносить его до небес. Впрочем, можно посмотреть на ситуацию и с другой стороны: Mario Kart – это лучшее, что удалось придумать в данном направлении. К счастью, создатели ModNation Racers с этим согласиться не желают. И им хочется верить, ведь на их стороне – техническое превосходство PS3, новые идеи, возможности, решения. И какая разница, что в MNR на центральной площади стоит возведенная игроками статуя все того же Марио, а в девяти случаях из десяти бороться за первое место приходится с человечками, наряженными в костюмы поданных Грибного королевства?

MNR, как и все современные эксклюзивы для платформ от Sony, сразу дает почувствовать творческий размах. Невозможно сразу понять, чем хотят увлечь игрока – то ли аркадными гонками в карьерном режиме, где каждый заезд почему-то сопровождает сюжетный ролик, то ли многочасовой переделкой собственной машинки и раскрашиванием во все цвета радуги доверенного человечка, а то ли и вовсе проектированием собственных трасс. И то, и другое, и третье здесь реализовано просто блестяще, и поначалу разбегаются глаза, хочется везде все успеть. Забегая вперед, надо заметить, что остановиться на чем-то одном едва ли получится и в дальнейшем. MNR интересна именно как комплекс возможностей, специальный виртуальный мирок, где игрок одновременно и гонщик, и творец, и архитектор. Все в одном, и никак иначе!

**НАШ ВЕРДИКТ**

**ДОСТОИНСТВА** Великолепная графика, ни с чем не сравнимый конструктор машинок, трасс и даже персонажей, уникальная стилистика, смешные сюжетные ролики.

**НЕДОСТАТКИ** Несбалансированный уровень сложности, слишком уж боевитый AI, чудовищно долгие загрузки, опаздывающие в российский PS Store скачиваемые дополнения.

**РЕЗЮМЕ** Пожалуй, лучшая аркадная гонка на картах на сегодняшний день. Благодаря ряду оригинальных находок и смелым заимствованиям, разработчикам удалось создать веселую и увлекательную игру для геймеров всех возрастов. А невероятно богатые возможности по сборке собственных машинок, переделыванию персонажей и прокладке трасс никого не оставят равнодушным. Жаль, приходится мириться с невыносимо долгими загрузками.






Готового человечка можно сфотографировать. К сожалению, на полученные таким образом скриншоты автоматически ставится логотип игры.

## Play, create, share!

**Редактор персонажей – в игре их называют «модами» – одна из самых классных составляющих ModNation Racers. Он находится в Creation Station, там же, где расположились конструкторы машинок и трасс. Можно создавать сколько угодно новых персонажей или изменять внешность уже имеющимся и сохранять их под другим именем. Причем создать своего собственного гонщика очень просто! Надо кликнуть на соответствующее меню, и тут же на экране появится человечек-заготовка, которому можно придумать образ с нуля, а можно лишь откорректировать случайным образом внешность. Начать стоит с рисунка кожи (именно рисунка!), затем перейти к голове и выбрать из десятков доступных варинтов подходящие глаза, рот, нос, уши, волосы, бороду, после чего перейти к одежде – там уже сотни доступных вариантов! – и закончить выбором голоса, стикера и «странностей», вроде акульего плавника на голове. Звучит сложно? На самом деле, все делается на раз. И потом, если всерьез посидеть за придумыванием нового образа, то можно сделать Джокера, Человека-паука, Железного человека, Соника и даже Марио!**




Один из первых DLC добавляет в игру самолеты. На самом деле, «самолет» – всего навсего другой каркас машины. Зато красивый!

Три названные составляющие тесно друг с другом взаимодействуют и накрепко объединяются четвертым элементом – онлайн-мультиплеером. То, что еще совсем недавно почиталось «новомодным злом», теперь – определяющий фактор популярности видеоигр. Вообще любых, независимо от жанровой принадлежности. Здесь онлайн – основа всему, он заменяет даже, простите, главное меню. После загрузки игрок просто оказывается на центральной площади, по которой разъезжают аватары других геймеров. Чтобы принять участие в заезде, надо подъехать к соответствующему стенду. Изменить внешность – к студии. Хочется посмотреть достижения? Вам к гигантскому экрану! Прямо здесь можно договориться о гонке с друзьями, познакомиться с другими игроками, похвастаться своей машинкой или костюмом, заехав на возвышение в центре. Хочется поговорить? Голосовой чат включен по умолчанию, а если нет гарнитуры (давно пора приобрести!) – милости просим воспользоваться традиционным чатом.



С управляемыми компьютером противниками вести себя надо жестко. Их-то уж точно ничто не сдерживает!



Изменять ландшафт – одно удовольствие! Учитывается каждое пожелание, воплощать в жизнь можно буквально все, что только взбредет в голову!

Разумеется, первым делом захочется пройти карьерный режим, который одновременно можно считать и интерактивной инструкцией, и тренировкой, и… обязаловкой. Без прохождения «карьеры» нельзя получить доступ ко многим интересным вещичкам из гардероба аватаров или превратить собственный карт в «бэтмобиль». Да и чтобы принять участие в онлайн-соревнованиях, необходимо иметь хотя бы минимальное представление о том, что происходит на дороге. А там, как обычно, война не на жизнь, а на смерть. Десять соревнующихся за первое место гонщиков без устали пуляют друг в друга ракетами и лазерами, а поравнявшись, стараются спихнуть с дороги. Уже только за то, что игрок ведет себя агрессивно и никого не пропускает вперед (а вырвавшихся в лидеры быстро спускает с небес на землю), начисляются специальные очки. Впрочем, их также можно получить за исполнение разного рода трюков – выход из хорошего заноса, езду на большой скорости, высокий прыжок и переворот в воздухе, – но это сложно и частенько напрочь лишено смысла, ведь противник-то церемониться не станет, сразу же пустит в ход накопленный арсенал, едва только увидит машинку неприятеля. Выхода два – либо врубить ускорение и попытаться обмануть ракету, либо вовремя включить щиты и отсидеться «в домике». И то, и другое подчистую израсходует специальную шкалу (которая заполняется как раз за счет очков, полученных в ходе боевых действий), так что пользоваться этим благом следует очень осторожно.

Каждый эпизод карьерного режима, помимо основной цели (войти в тройку лидеров), имеет несколько дополнительных, выполнение которых часто сопряжено с риском проиграть и начать заезд сначала. В то же время, они учат многим хитростям, которые обязательно пригодятся в будущем: как правильно таранить других гонщиков, когда стоит искать короткий путь, а когда лучше обойтись без этого и т.д. Чем больше дополнительных заданий выполнил игрок, тем больше призов он получит в конце гонки. Однако это нельзя назвать серьезным стимулом пройти карьерный режим до конца. Откровенно говоря, он очень быстро наскучит, потому что, во-первых, придуманные разработчиками трассы далеко не всегда удачно спланированы, а во-вторых, сильно скачет уровень сложности – иной раз просто отчаиваешься прийти хотя бы третьим, хотя, казалось бы, прикладываешь все усилия.

Положение спасает онлайн-мультиплеер. На момент подготовки материала игроки почему-то игнорировали официальные XP-заезды (где начисляются очки опыта по результатам) и гоняли в свое удовольствие на самодельных треках. Это и правда очень весело, учитывая тот факт, что список доступных для изучения трасс пополняется буквально каждую минуту, да и желающих посмотреть на достижения начинающих застройщиков всегда хватает. К чести разработчиков стоит отметить, что соединение игра держит крепко, и никаких серьезных багов замечено не было (кроме по-дурацки работающего поиска желающих посоревноваться). Однако это не повод нахваливать техническую часть в целом – напротив, скорее исключение из правил.

Основная проблема MNR, как бы парадоксально это ни прозвучало, связана с все тем же онлайном. Дело в том, что игре приходится загружать просто колоссальный объем информации с серверов, из-за чего загрузка той же стартовой зоны всегда занимает около минуты, что довольно много. Загрузку трасс тоже быстрой не назовешь, да и переход с площади в студию занимает очень много времени. Впрочем, неверно было бы утверждать, что куда ни сунься – везде одни загрузки. Каждый из представленных в игре конструкторов загружает материал на лету и не смущает игрока ожиданием даже во время выполнения особенно сложных заданий, вроде застройки локации домиками и разными другими архитектурными сооружениями – это происходит в реальном времени и производит довольно сильное впечатление.

Западных рецензентов, впрочем, проблемы продолжительных загрузок волнуют не очень сильно, куда больший интерес для них представляет то, насколько удачно в одной игре может сочетаться конструктор всего и вся и, собственно, гонки. На самом деле, нельзя отделять одно от другого, ведь здесь все взаимосвязано: пользователи воссоздают любимых персонажей, чтобы разъезжать по созданными другими же пользователями трассам. В предоставленной свободе творчества MNR удалось переплюнуть даже LittleBIGPlanet, и она достойна этой похвалы. Обе игры используют одну и ту же идею: пользователи сами создают контент, делятся им друг с другом и получают удовольствие. Но даже абстрагируясь от возможности творить, MNR – это отличная аркадная гонка, сочетающая в себе множество переосмысленных заимствований, и целый ряд оригинальных идей. Возможно, не всем придется по вкусу ставка на онлайн, но тут уж ничего не поделаешь – прогресс не стоит на месте, и за этим видят будущее не только разработчики эксклюзивов для платформ Sony. Просто для PS3 это – реальность, настоящее, а для других – лишь перспектива. **СИ**

## Why don't we do it in the road?

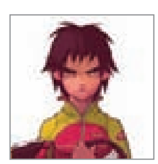
**Особое восхищение вызывает редактор трасс. Изначально доступны четыре типа местности – альпийские луга, пустыня, морское побережье и джунгли. Каждая «тема» имеет собственный набор игровых объектов, посчитать которые просто нет решительно никакой возможности. Творец может начать создавать собственную трассу с чего захочет – например, сначала проложить маршрут (можно проложить только в один конец, а соединить со стартовой позицией уже с помощью специальной опции), потом изменить местность вокруг (как в SimCity – тут будет озеро, там горы, а вот здесь леса, а здесь гигантская пропасть, а вот сюда надо поставить десять верблюдов), после чего настроить погодные условия и разные другие мелочи – какое время суток, как падают солнечные лучи, пасмурно ли, сильный ли ветер и прочее. Сделано? Теперь самое интересное. Трасса нуждается в доработке: расставить вдоль дороги разные домики и так далее, это предложат сделать автоматически. На самом деле, «автозаполнение» – лучший вариант, ведь потом, если что-то не понравилось, все можно «отредактировать» вручную, не переделывая трассу целиком. Довольны результатом? Сделайте скриншот с помощью виртуальной камеры! Тут же предложат прокатиться по готовой трассе, а сразу после того, как ей присвоят имя и сохранят, – поделиться с друзьями и гонять уже всем вместе в онлайне.**




Сегодня Марио слева уступил место Железному человеку. Завтра, возможно, его место займет Барак Обама, Владимир Путин или Лени Рифеншталь.

## МНЕНИЕ

**ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ**



**MNR неоднозначная игра. С одной стороны – безумно крутой редактор трасс, который позволяет практически все. Можно делать петли, спирали, строить трассу из одних трамплинов... Наверное, впервые все ограничивается только фантазией. Причем в отличие от trackmania это вовсе не сложный и муторный процесс, все легко и интуитивно. С другой стороны – обычная, совершенно ничем не примечательная графика и простецкий дизайн. Если LBP очаровывала своей похожестью на кукольный мультфильм, то MNR – всего лишь гонка на картах с огромными возможностями кастомизации. В недостатках – банальность геймплея: со времен Mario Kart и Micromachines не изменилось ничего. В отличие от все той же LBP ее «гоночный собрат» насквозь вторичен. Это, впрочем, вовсе не делает MNR плохой игрой. Думаю, благодаря «бесконечной» кастомизации и поддержке со стороны геймеров ее ждет светлое будущее.**

**MNR ИНТЕРЕСНА ИМЕННО КАК КОМПЛЕКС ВОЗМОЖНОСТЕЙ, В КОТОРОМ ИГРОК ОДНОВРЕМЕННО И ГОНЩИК, И ТВОРЕЦ, И АРХИТЕКТОР. ВСЕ В ОДНОМ, И НИКАК ИНАЧЕ!**



**8.0**

**ИНФОРМАЦИЯ**

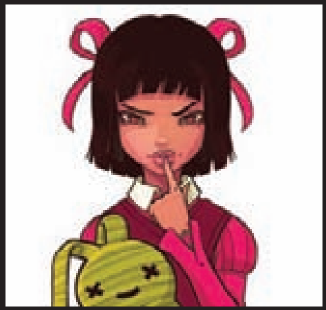
Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action-adventure.horror
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
Microsoft
Разработчик:
Remedy
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
http://www.alanwake.com
Страна происхождения:
Финляндия

Рецензию ищите
**в №11 (308)**

# Alan Wake



## Наталья Одинцова



**СТАТУС:** Зам.глав. редактора

**ПРЕДПОЧТЕНИЯ:** Resident Evil 4

Специально хорроры не выискиваю, зато услышав упоминание о мистическом детективе, начинаю волноваться и выяснять подробности. И если подробности сюжета не обеспечивают кошмарами на месяц вперед, это игре только в плюс!

### Геймплей

Алан Уэйк спокойно смотрит телепередачи, пока рядом кому-то достается по первое число, и выдыхается после пары секунд спринта. Он готов идти в обход до каждой завалящей фермы, но язвит, увидев склад батареек. Сюжет во многом объясняет эту смесь условностей и вроде-бы-реализма, а вот почему эпизодов так мало – неизвестно.

### Графика

Поверить в то, что шаришься в ночи по бесконечному лесу где-то в американской глуши, очень легко, тем более что местный аналог тумана ловко скрадывает все недостатки. Увы, эффект Uncanny Valley и тут не сумели изжить: достаточно заметить, как Элис смотрит мимо мужа, хотя по задумке задушевно с ним общается.

### Общее впечатление

Это хоррор? Полно вам, это неплохой мистический детектив, да еще и с тиром впридачу (вместо уточек – тени-зомби). Еще не полноценный экшн, уже не квест. Если бы досыпали еще эпизодов семь и добавили побочные линии (как и должно быть в телесериале), я бы точно была счастлива.

**8.0**

## Пост-обзор

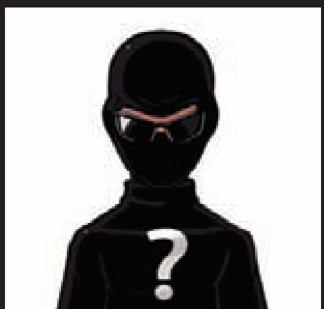
Пока мы ждем DLC с продолжениями сюжета Alan Wake и переделанной лицевой анимацией, наши эксперты обсуждают, за что стоит игру любить, а за что – переехать бульдозером и накрыть ковшом. Иногда кажется, будто диски с Alan Wake достались каждому свои – и каждый проходил личную, особенную, уникальную версию психологического триллера. Что ж, это тоже достижение. Браво, Remedy! Спасибо Microsoft, которая за все это заплатила!

# Пост-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ ALAN WAKE ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

## НАШИ ПИСАТЕЛИ

### Андрей Загудаев



**СТАТУС:** Обозреватель

**ПРЕДПОЧТЕНИЯ:** Silent Hill, Resident Evil 1-2

К жанру «хоррор» в игровой индустрии отношусь с пиететом, но считаю, что в первую очередь, качественный ужастик, такой как Silent Hill или Resident Evil, должен подкупать историей и атмосферой, и только потом – кровожадными монстрами.

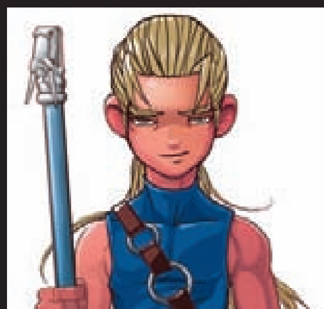
**Геймплей**
Три четверти игрового времени Алан с револьвером и фонариком гоняет тени по ночному лесу. Все сюжетные перебивки в начале каждого эпизода приводят к очередному ночному путешествию, которое заканчивается смачным «клиффхангером», – повествование обрывается, начинается новая «серия». И так до конца игры. Скучно и неизобретательно.

**Графика**
За исключением не слишком привлекательных моделей персонажей, внешний вид Alan Wake заслуживает только лестных слов. Мягкое освещение и совершенно фантастический лес, в котором хочется не только отстреливать монстров, но и просто гулять, разглядывая танцующие на ветру растения под ногами.

**Общее впечатление**
Alan Wake, как это ни странно, напоминает странный римейк Dead Rising, где вместо зомби тени, а взамен супермаркета лес. Еще – тарантиновских «Бесславных ублюдков», собрание интересных идей, по вине создателей, так, к сожалению, и не выстроившихся в цельное произведение.

**7.5**

### Сергей Цилюрик



**СТАТУС:** Рецензент

**ПРЕДПОЧТЕНИЯ:** Max Payne, Alone in the Dark

Первые работы Remedy пришлись мне по душе. Alan Wake я ждал с самого анонса: завязка была интригующей, обещания разработчиков щедрыми, а дебютный трейлер – многообещающим. 2010-й оказался для меня годом разочарований.

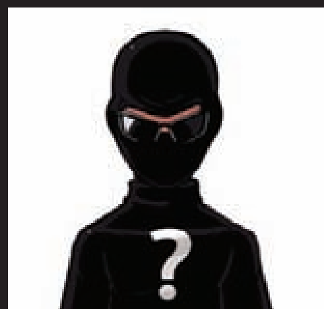
**Геймплей**
Самое слабое звено. Однообразные локации, враги, сражения. Затянутые перебежки по линейным коридорам. Повествование развивается слишком медленно. К середине начал жалеть, что разработчики отказались от открытого мира. Боевая система забавляет поначалу, но быстро наскучивает: игра с огнем в Alone in the Dark была куда интереснее.

**Графика**
Красиво, спору нет, но ведь и вправду приедается! Уже через пару часов от одинакового леса и вездесущих скал начинает тошнить. При всем этом сложно говорить о каком-то погружении в игру: рандомные битвы рвут шаблон, линейность здешних чащ еще больше смазывает впечатление. А кодек Bink для сжатия видеороликов – моветон.

**Общее впечатление**
«Книжные» вкрапления – лучшая находка Remedy. С их помощью держится интрига, оживают второстепенные персонажи… Да и написано красиво. Самое же обидное – ощущение, что сюжета недоложили. Когда пять лет ждешь игру, а ее размазывают по DLC, руки опускаются. Оставайся где ты есть, Алан Уэйк. Конца истории я так и не узнаю.

**7.0**

### Александр Устинов



**СТАТУС:** Главный редактор диска

**ПРЕДПОЧТЕНИЯ:** Max Payne 1-2, Alone in the Dark, Silent Hill: Shattered Memories

Степень обожания дилогии Max Payne не знает границ. Я даже фильм считаю неплохим! Одной из самых оригинальных игр последнего времени считаю Alone in the Dark, а SH: Shattered Memories – вообще большим чудом и чем-то невероятным.

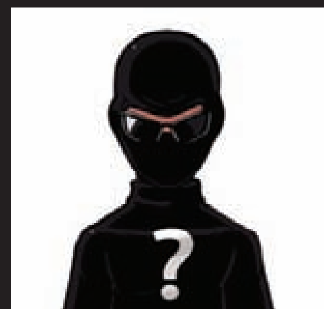
**Геймплей**
Самая лучшая реализация идеи «сериал по эпизодам». Если играть в Alan Wake по правилу, которое он предлагает (один эпизод за вечер), не чувствуется никакого однообразия. Мне ни разу не было скучно, а финальная отбивка эпизода порождала невероятный приступ любопытства, с которым надо было еще как-то справиться.

**Графика**
Очевидно, игру делали слишком долго: тут вам и шестиугольники вместо кругов, и страшненькая лицевая анимация (а хвалились-то, хвалились), и кошмарно пожатые заставки (вот это уже совсем надоело), и еще ряд огрехов. Но какая же тут бесподобная модель освещения, какой потрясающий ночной (да и дневной тоже) лес…

**Общее впечатление**
Я вот не знаю кому как, но лично для меня Alan Wake стала самой яркой игрой первой половины 2010 года. Да, я фанатик подхода Remedy к созданию игр, хоть он и несколько устарел. А еще я накидываю полбалла за чудесную книжку из коллекционного издания, которая раздвигает рамки игрового мира и даже немного вторгается в реальность.

**9.5**

### Вячеслав Мостицкий



**СТАТУС:** Обозреватель

**ПРЕДПОЧТЕНИЯ:** Resident Evil (GC), Max Payne, Call of Cthulhu

Дилогия Max Payne всегда и смотрелась хорошо, и игралась интересно – в общем, никаких причин не любить игры Remedy быть не может. Что до хорроров, то я проходил все номерные Silent Hill и Resident Evil, но Undying и Call of Cthulhu: DCotE запомнились больше всех.

**Геймплей**
Если не пытаться как можно скорее увидеть финал, а спокойно сесть и играть, то оказывается, что Alan Wake – образцовый экшн-триллер, который компенсирует сюжетную не-плотность внутри эпизодов огромным количеством разных условий и мизансцен. Очень цельная, строгая и стильная работа.

**Графика**
Что меня удивило больше всего, так это выверенные в плане масштаба, логики и натуралистичности локации. До радиовышки или заправки, мигающих огнями вдалеке, действительно можно добраться. В совокупности это создает верную иллюзию того, что ты путешествуешь по Брайт Фоллс, а не по линейным уровням.

**Общее впечатление**
Бедные Remedy: пытаются сделать из видеоигр что-то приличное и серьезное, реабилитировать ее после Heavy Rain – а их взамен гнобят за всякие мелочи. У меня всего три претензии: к шероховатостям графики, к реализации вождения и к затянутой пятой главе. И все. Alan Wake – не цветастый шапито, и это прекрасно.

**9.0**

PS3
XBOX 360

**ПОХОЖИЕ ИГРЫ**





1 Gun
2 Grand Theft Auto IV
3 Red Dead Revolver

**9.0**

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНО... — СТРАНА ИГР
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР

ТЕКСТ
Сергей Цилюрик



**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay.historic
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский дистрибьютор:
«1С-Софт Клаб»
Разработчик:
Rockstar San Diego
Количество игроков:
до 16
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.rockstargames.com/reddeadredemption
Страна происхождения:
США

**НАШ ВЕРДИКТ**

**ДОСТОИНСТВА** Бескрайние просторы Дикого Запада, где всегда что-то происходит и всегда есть чем заняться. Отличная графика, хороший звук и небывалая увлекательность.

**НЕДОСТАТКИ** Провисающий до самого финала сюжет, однообразие большинства заданий, обилие багов, отсутствие мини-игр в мультиплеере.

**РЕЗЮМЕ** Проходить сюжетные миссии Red Dead Revolver не слишком увлекательно. Они затянуты, похожи друг на друга и практически не двигают, собственно, сюжет, чтобы интерес к ним поддерживался на должном уровне. Зато вынесенный в название жанра «фриплей» здесь выполнен, пожалуй, лучше, чем когда-либо ранее: огромный, красивый, насыщенный событиями мир RDR просто не хочется покидать. Это действительно «GTA на Диком Западе».

# Red Dead Redemption

1911 год. Дни Дикого Запада сочтены: незаселенных краев не осталось, бизоны на грани вымирания, ковбои прогрессивным фермерам уже не нужны, а технический прогресс потихоньку наступает на пятки выросшим в «дикости». Джон Марстон желает оставить прошлое позади, но для бывшего грабителя и убийцы это не так уж просто.

В офис шерифа городка Армадилло зашел мужчина. На вид ему было лет сорок; взгляд его выражал целеустремленность и уверенность, а небритое лицо рассекали глубокие шрамы. «Джон Марстон, – представился он низким, сипловатым голосом. – Из форта Мерсер». Человек со звездой на груди сразу же потянулся к кобуре. Шутка ли – в этом форте давно уже засели разбойники во главе с самим Биллом Уильямсоном! Рука полисмена еще не успела лечь на рукоять, как Марстон уже наставил на него свой револьвер. По умению обращаться с оружием он был на голову выше большинства стрелков, попадавшихся ему на пути, и здешний полисмен это тут же понял. Вовремя вошедший шериф угомонил чересчур ретивого подчиненного – пожилой поборник закона полагал, что бандит из шайки Уильямсона не станет так подставляться. И был наполовину прав.

Когда-то Марстон и впрямь был преступником, больше – был братом по оружию Уильямсону. Однако соратники бросили его во время одной из вылазок, и он воспользовался этим шансом, чтобы покончить с криминальным прошлым. Жить бы теперь припеваючи на ферме с женой и сыном, если бы не федералы – новомодные агенты, куда опаснее и авторитетнее, чем полиция и даже армия. И вот уже Марстон горбатится на правительство – не то чтобы у него был выбор. Семья, по сути, в заложниках у новых работодателей, и чтобы вернуться к ней, Джон должен был взять живыми или мертвыми своих бывших соратников по банде. Первым в списке был Билл Уильямсон.

Мысли о семье не покидали Джона во время визита в Армадилло. Он был готов терпеть глупость помощников шерифа – как-никак, ему нужна была вся поддержка, которую он

**Уровни сложности в RDR различаются прежде всего подходом к прицеливанию. На Casual оно полностью автоматическое, на Normal Марстон сам берет на мушку ближайшего к центру экрана врага (но хедшоты, например, приходится делать «вручную»), а на Expert все ложится на игрока. По мере игры герой развивает умение Dead Eye. Поначалу оно сводится к замедлению времени, позволяя неторопливо найти мишень; потом Джон начинает автоматически помечать всех, кого задевает прицел при активированном Dead Eye, выпуская затем по пуле в каждую метку; а ближе к финалу выбирать цели для каждой пули в обойме позволят и самому игроку. Хуже всего – промежуточная стадия: не дай бог по пути к врагу прицел натолкнется на какого-нибудь горожанина или собственную же лошадь – отменить ничего нельзя, и красный крестик метки станет для них приговором.**
**Вообще, управление вызывает вопросы. Игра неоднократно вынуждает во время езды стрелять назад – и оставленная без присмотра лошадь обязательно увезет героя не туда. Система укрытий после многих современных шутеров кажется неудобной, а чтобы разобраться, как выигрывать в сложных дуэлях, требуется множество неудачных попыток.**



Всякое поле боя с большим количеством противников обязательно усеяно камнями. Хотя пользоваться укрытиями не так удобно, как хотелось бы: частенько вражеские пули все равно находят цель.



Завидев добычу, Марстон сворачивает с пути. Животному не скрыться.





Типичнейший кадр: Марстон с парочкой соратников скачут за тридевять земель, неспешно болтая по пути.

только мог получить. Форт Мерсер, где окопалась банда Уильямсона, был практически неприступен – это Джон смог оценить во время своего первого визита под стены крепости. Тогда он еще пытался уговорить Билла сдаться по-хорошему – глупая, наивная затея. Кабы не добрая душа Бонни МакФарлейн, хозяйка близлежащей фермы, да не золотые руки местного доктора, быть бы Джону кормом для стервятников. «Ничего, – уверял он себя, щупая простреленный бок. – Уильямсон за это еще поплатится».

Нужна была помощь, и, что еще важнее, – план. Брать форт головорезов штурмом не представлялось возможным, надо было и каким-то образом проникнуть внутрь незамеченным, и раздобыть подходящее для битвы снаряжение. А значит, предстояло найти подходящих людей, и их поиск, к сожалению Марстона, откладывал его возвращение домой.

И он стал ждать. Помогал по возможности шерифу, с трудом справлявшемуся с местной преступностью, и Бонни МакФарлейн, которой был обязан жизнью. Свободное время обычно коротал за покером: везло редко, но игрок он был осторожный, и при хорошей карте умел сорвать большой куш. Порой пробовал себя и в блекджеке, а вот «пролетарские» развлечения не любил: закинуть подкову на гвоздь никак не получалось, а состязания в умении обращаться с ножом грозили обернуться потерей пальца, что в планы Джона не входило.

Любил он и поохотиться – начинал с кроликов, а заканчивал порой кабанами и даже свирепыми гризли – самыми опасными животными. Меткость и быстрота нажатия на



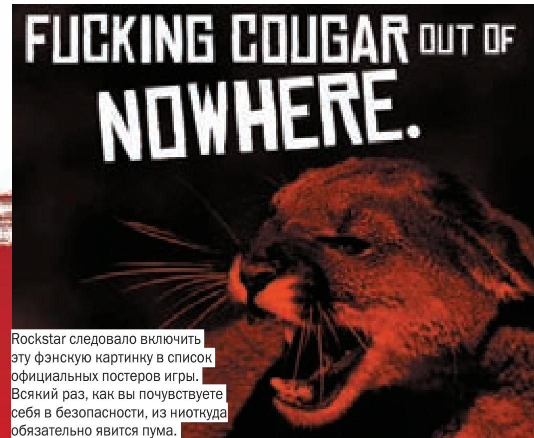
Еще одно из чудес, виданных Марстоном во время скитаний по Мексике: подземный осел!



От собирательства цветов большого прока нет, но удержаться трудно. Да и какие-никакие деньги, все-таки.



По-английски это называется «Mexican standoff». Неудивительно, что Марстон вляпался в такую неприятную ситуацию именно в Мексике.




Rockstar следовало включить эту фэнскую картинку в список официальных постеров игры. Всякий раз, как вы почувствуете себя в безопасности, из ниоткуда обязательно явится пума.

спусковой крючок не раз спасали ему жизнь. Возвращаясь в город с ворохом шкур, Джон продавал их, покупая на выручку новые стволы, боеприпасы, карты окрестных земель и прочие полезные вещи.

Не оставлял Джон в беде и простых встречных, стараясь по возможности помочь им. Он вообще был порядочным человеком, несмотря на темное прошлое: костры за собой тушил, за добро платил той же монетой, и даже подлецам предоставлял возможность умереть на честной дуэли. И на вопрос «Ты моралист или просто глупец?» Марстон отвечал честно: «И то, и другое понемногу».

Вот и дернул его черт выручить господина Веста Диккенса, шарлатана, рекламирующего свое пойло как панацею от всех болезней. Накликал мошенник на себя беду – подстрелили его да бросили умирать, а Джон отвез его к доктору. О чем вскоре пожалел – деловой предприниматель без зазора совести начал добросердечного спасителя эксплуатировать, чтобы выручить побольше денег. Правда, оправдание его жадности нашлось: он пообещал провезти Марстона в форт Мерсер под прикрытием продажи своего чудо-эликсира.

Помог Диккенс и со знакомствами. По его наводке Джон нашел господина Ирландца – тунеядца и алкоголика, знающего, однако, где можно раздобыть пулемет, – и Сета, раскапывающего могилы безумца, который, однако, был вхож в засевшую в форте шайку бандитов. Все три упрямца, прежде чем внесли свою лепту в общее дело, заставили Марстона изрядно попотеть: умудренный жизнью ковбой чувствовал себя как мальчик на побегушках. Только когда он объездил все дороги штата Нью-Остин, перестрелял кучу головорезов и выручил каждого своего соучастника несколько раз кряду, подготовка к штурму наконец-то завершилась.

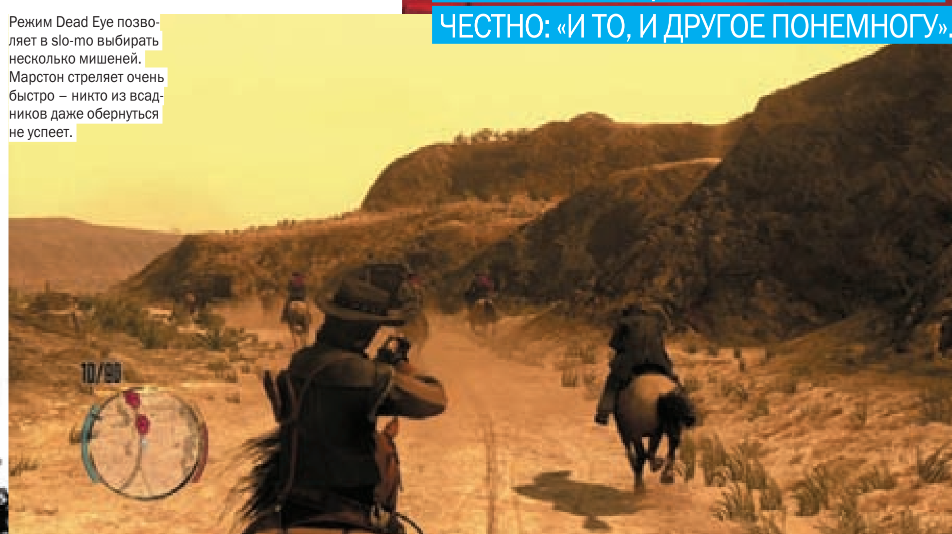
И каково же было разочарование Джона, когда в разгромленном форте не оказалось Уильямсона! Один из выживших бандитов упомянул, что Билл отправился в Мексику – значит, решил прятаться у Хавьера Эскуэлы, другого бывшего товарища Джона по банде. Все старания оказались насмарку: если раньше Марстон точно знал, где найти Уильямсона, то сейчас ему надо было отправляться в незнакомую страну и пытаться чего-то добиться у местных.

Чтобы возненавидеть Мексику, Джону понадобилась неделя. Знакомство с южной пустыней началось с наставленных на него

**Многим наверняка будет интересно сравнение RDR с другим sandbox-вестерном – вышедшей пять лет назад Gun. Redemption предоставляет игроку огромный мир и практически бескрайние просторы для экспериментов – иными словами, как sandbox она удалась гораздо больше. Gun, однако, преуспела в плане сюжета – более увлекательного, да и поданного не в пример динамичнее. Так что стоит порекомендовать обе игры: Gun – пройти и убрать на полку, а RDR – установить на жесткий диск и не стирать вообще никогда. Было бы совсем хорошо, если б невзрачные сюжетные миссии RDR можно было вообще не выполнять, но, увы, это необходимо для получения доступа ко всей карте. А после этого стоит завершить игру стоит хотя бы ради трогательной концовки.**

НА ВОПРОС «ТЫ МОРАЛИСТ ИЛИ ПРОСТО ГЛУПЕЦ?» МАРСТОН ОТВЕЧАЛ ЧЕСТНО: «И ТО, И ДРУГОЕ ПОНЕМНОГУ».

Режим Dead Eye позволяет в slo-mo выбирать несколько мишеней. Марстон стреляет очень быстро – никто из всадников даже обернуться не успеет.



Огонь выглядит на удивление неубедительно.



Блэкуотер – здешний уголок цивилизации. Наверняка и сейчас, сто лет спустя, можно в американской глубинке найти города, точь-в-точь такие, как этот.



трех стволов и настойчивых требований поделиться одеждой. Несколько раз Марстон пытался уговорить аборигенов расстаться с ним по-хорошему – не вышло. Местные постоянно балакали на своем тарабарском наречии, которое он не понимал и понимать не хотел. «Гринго пендехо, донде эста ми динеро? Муэре каброн!» Тьфу на них трижды. Чуть менее добрый человек накормил бы их свинцом за одно только «гринго» – но нет же, Джон не таков. Поначалу даже решил обратиться за помощью к местной власти, надеясь на помощь в поисках Эскуэлы. Как бы не так! Полковник Айенде, казалось, интересовался только женщинами – добывать их он заставил Джона под предлогом борьбы с повстанцами. Эскуэла, сказал он, сотрудничает с бунтарями, поэтому сперва надо расправиться с их лидером. Вскоре познакомился Джон и с самим предводителем – разочаровавшись пытать счастье у одной стороны, он решил помочь другой и собственноручно вытащил Авраама Райса из петли. Каково же было его разочарование, когда глава сопротивления оказался такой же лживой и эгоистичной скотиной, как и Айенде! Каждый тянул одеяло на себя, каждый, выражая признательность Джону за оказанную помощь, утверждал, будто действует во благо Мексики. Пустые слова! Марстон поклялся себе, что когда доберется до Эскуэлы и Уильямсона, ноги его больше в этих краях не будет. До тех пор, впрочем, иного выхода не было, и он, «помогая Мексике», десятками и сотнями убивал ее сыновей.

Единственной отдушиной оставались безлюдные места. Марстон обожал прохладу ночной прерии, когда он, разведя костер, ночевал под открытым небом. Он встречал закаты на причудливой формы скалах, возвышающихся над рекой, наблюдая, как водная гладь покрывается багрянцем. Он скакал меж огромных кактусов, когда воздух вокруг плыл от жары, высматривая юрко снующих из тени в тень броненосцев. Иногда он присоединялся к отдыхающим у дороги путникам и слушал их истории – например, про мстителя Реда, бравого стрелка, оплакивающего смерть родителей.

Встречались Марстону и странные вещи.



Раньше, когда он перевозил Сета, сумасшедшего эксгуматора, выброшенный из гроба гниющий труп внезапно поднялся на ноги – и так и остался недвижимо глядеть за горизонт, окруженный ореолом из мух. В другой раз в небе вместо птиц Джон завидел людей, машущих руками словно крыльями. А чуть позже – бегущего по воздуху оленя. Не удержавшись от соблазна, он подстрелил диковинного зверя, но вместо шкуры с его тела подобрал воронье перо. Чудные дела!

Потом у Джона Марстона началась полоса неудач. Его порядочность словно стала шутить с ним злые шутки: встреченный в пустыне путник, просящий помощи, оказался бандитом и увел у Джона любимую лошадь. А новую, купленную за несколько сотен долларов, загрызла стая койотов – ковбой и сам еле ноги унес. Захваченного живым преступника задели в перестрелке – и награда вмиг уменьшилась вдвое. Вернув украденную повозку законной хозяйке, Марстон не успел отвернуться, как женщине перекусила горло невесть откуда взявшаяся пума. Став очевидцем убийства безоружного, он решил на всякий случай связать стрелка – но свидетель этого настучал на Джона, и его объявили в розыск за похищение. Откупившись от закона, уставший ковбой решил перевести дух в салуне – и краем уха услышал оброненное завсегдатаем покерного столика обвинение себя в пособничестве мировому сионистскому заговору.

Это стало последней каплей. Марстон спрятал лицо под банданой – портить с таким трудом заработанную репутацию не входило в его планы – и через мгновение болтливый антисемит с дырой в затылке опрокинулся на свои карты. Вслед бегущим на улицу свидетелям полетели пули – ровно по количеству человек. Прибежавшим на крик полицейским под ноги упала шашка динамита, а об вывеску борделя разбилась бутылка с зажигательной смесью. Город быстро опустел – все попрятались по домам, лишь одна женщина в панике решила скрыться в пустыне. Марстон вскочил на коня, пришпорил его – и минутой спустя вокруг беглянки затянулась петля лассо. Он протащил ее несколько миль по пыльной дороге и остановился у железнодорожных путей, затем неторопливо связал жертву по рукам и ногам и, аккуратно устроив поперек рельс, отошел в сторонку – угостить коня яблоком. В густой ночи огни подъезжающего поезда были заметны издалека – и вскоре неумолимая металлическая громада едва слышно чавкнула в темноте. Achievement unlocked. **СИ**



Марстон достаточно живуч и быстро восстанавливает здоровье. Достаточно, чтобы во многих случаях наплевать на осторожность.



По традиции то тут, то там расставлены непременно красные ящики с бесхозной взрывчаткой, напрочь игнорируемые врагами.



**ЗАХВАЧЕННОГО ЖИВЫМ ПРЕСТУПНИКА ЗАДЕЛИ В ПЕРЕСТРЕЛКЕ – НАГРАДА ВМИГ УМЕНЬШИЛАСЬ ВДВОЕ.**

**Есть в Red Dead Redemption и мультиплеер. Помимо стандартных состязаний вроде deathmatch и capture the flag RDR предлагает знакомый по Grand Theft Auto IV режим Free Roam, в котором до 16 игроков могут свободно гулять по миру, сражаясь с бандитами или друг с другом и зарабатывая опыт и прочие награды. Жаль только, за покером с товарищами посидеть нельзя – мини-игр в мультиплеере нет вовсе.**

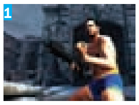


Стелс-миссия: герой вооружился лишь метательными ножами.



На дуэли благородные игроки могут лишь разоружить противника, а бережливые и практичные предпочитают решить спор одной-единственной пулей.

**ПОХОЖИЕ ИГРЫ**

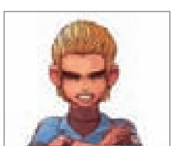




1 Lost Planet: Extreme Condition – Colonies Edition
2 Gears of War 2
3 Lost Planet

**7.5**





ТЕКСТ
Евгений Закиров

# › Lost Planet 2

Гигантские жуки, боевые роботы, погоня за подводной лодкой по морскому дну (пешком!), снег в пустыне – из всего этого состоит Lost Planet 2. Безумие? Чистейшее! Жаль только, что интереснее от этого игра не становится.

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1C-СофтКлаб»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
4 (co-op), до 16
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.lostplanet-thegame.com
Страна происхождения:
Япония

Последние годы Capcom успешно экспериментирует с мультиплеером, предлагая подчас весьма радикальные решения. Тот же Resident Evil 5 был довольно посредственной главой сериала, зато как боевик для совместного прохождения бесспорно удался. Другой пример: сериал Monster Hunter, который без многопользовательского режима потерял бы вообще всякую привлекательность. Казалось бы, Lost Planet 2 без труда может перенять все лучшее. Разработчики попробовали: сделали кампанию исключительно для кооперативного прохождения, а традиционный соревновательный мультиплеер заметно доработали: включили систему наград, позволили изменять внешность персонажа, ввели уровни, звания, добавили сотню кличек и множество жестов-эмоций (в одном месте они называются так, в другом – иначе)… А получилось все равно совсем не то, чего все ждали.

Однако в данном случае формулировка «совсем не то» вовсе не значит, что все плохо и ничего хорошего здесь не найти. Как раз наоборот – игра вышла необычная, увлекательная, возможно, чуть более сложная, чем следовало бы, и потому немного старомодная, но это отличительная черта теперь уже сериала Lost Planet. Проделанную работу невозможно не оценить по достоинству: превосходный графический движок, разные климатические зоны, множество больших и не очень жуков-акридов – все это заставляет поначалу игнорировать те недостатки, которые здесь даже не пытаются скрывать. Но стоит пройти половину кампании, и отделаться от разочарования уже сложно.

Фактически, в сиквеле предусмотрены три режима: кампания, соревновательный мультиплеер и тренировка. Поначалу кажется, что наибольший интерес представляет именно кампания – ведь многие горят желанием купить Lost Planet 2 только лишь из-за того, что ее можно «пройти» совместно с друзьями, причем аж с четырьмя одновременно. Опять же, именно этот режим встречает красивыми роликами и сценками на движке, поставленными в подражание Gears of War и CoD: Modern Warfare 2. Лепота! Удивление вызывает лишь сама структура уровней и то, сколь быстро проявляется несостоятельность сюжета, плюс тот факт, что на каждую локацию отводится обычно по три минуты игрового времени. Кроме последней – там обычно либо сражение с боссом, либо выполнение каких-то дополнительных поручений. При этом кто такой главный герой, с кем он воюет, ради чего, почему все на него нападают и что это вообще за планета такая – E.D.N. III – не представляется вообще никак. Если прислу-

**LOST PLANET 2 – ОДНА ИЗ НЕМНОГИХ РАССЧИТАННЫХ НА МУЛЬТИПЛЕЕР ИГР, В КОТОРЫХ ОНЛАЙН И ВПРЯМЬ РАБОТАЕТ БЕЗУПРЕЧНО.**

**НАШ ВЕРДИКТ**

**ДОСТОИНСТВА** Великолепная графика, отлаженная работа онлайн-мультиплеера, запоминающиеся битвы с боссами, тонны дополнительного контента для многопользовательского режима.

**НЕДОСТАТКИ** Подчас кошмарный дизайн уровней, «плавающая» сложность, смешная анимация смерти персонажа, некоторые «дразнилки» заставляют конечности героев неестественно выгибаться. Сюжет примитивен и скучен.

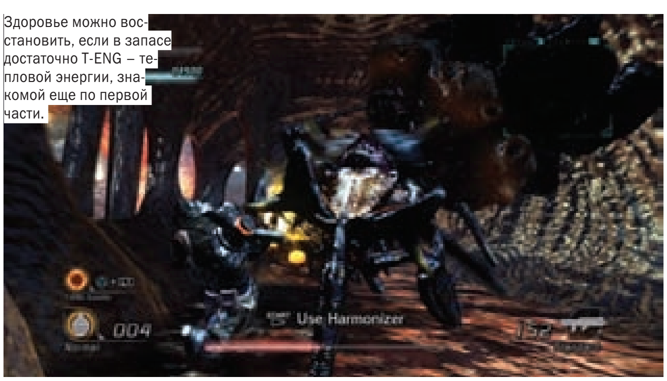
**РЕЗЮМЕ** Никак не новое слово в жанре, но все равно отличный многопользовательский шутер. Слабый сюжет и порой спорный, а иногда и вовсе откровенно неудачный дизайн уровней делают прохождение кампании, рассчитанной на co-op, весьма скучным занятием. В то же время сражения с боссами здесь на высоте, а соревновательный мультиплеер сам по себе способен увлечь на многие месяцы.







Носить с собой можно два оружия одновременно. Причем даже если взять в обе руки тяжелый пулемет, снятый с боевого робота, «запасная» пушка останется при вас.




Здоровье можно восстановить, если в запасе достаточно T-ENG – тепловой энергии, знакомой еще по первой части.

шиваться к переговорам и проявлять какую-то активность, то можно урвать отдельные частички информации, но в общую картину они все равно не складываются.

В большинстве случаев от игроков будет требоваться бежать вперед и активировать специальные контрольные точки (они же точки воскрешения), ведь герой здесь не может умереть до тех пор, пока есть Battle Points – корень всех проблем, но об этом позже. Вплоть до третьего эпизода приказы поступают одни и те же: «искать контрольные точки», «защищать их в течение определенного времени», «уничтожать все, что попадается на глаза». Когда дело доходит до босса эпизода, то тут комментарии, понятно, излишни. Есть большое чудовище, на теле которого сияют огромные рыжие пятна – уязвимые места. Они могут быть расположены на конечностях (стоит взорвать одну такую блямбу – и вот уже монстр остался без ноги!), на голове, под брюхом – в общем, где угодно. Чтобы победить такого жука, надо работать в команде, помогать соратникам, действовать с умом и не лезть на рожон. Двадцать минут, а то и целых полчаса ожесточенной битвы, когда необъяснимый прилив адреналина заставляет буквально припасть к экрану телевизора, сосредоточить все внимание на происходящем, поверить в то, что вот эта фигурка на экране – действительно



**СЕКРЕТ!**
Чтобы открыть красивые футболки для персонажей, необходимо ввести следующие коды в Slot Machine.
4Gamer.net: 25060016
Famitsu Weekly: 73154986
famitsu.com: 88020223
Розовая: 34297758
Желтая: 96725729
В версии для Xbox 360 доступны еще несколько.
Midnight Live 360: 69088873
Xbox 360: 94372143
JP Playboy: 34297758



После победы над этим боссом разрешат сесть в боевой доспех робота и бездумно уничтожать полчища акридов послебее. Время мести!

важный член команды, и победы можно добиться только согласованными действиями. Классно? В общем, да. Разве что большую часть времени герои изображают из себя спецназ или разбойников, и очень редко разработчикам удается придумать что-то действительно стоящее. Боссы – это отдушина, благодаря которой (с большим трудом и множеством оговорок) сохраняется желание проходить кампанию дальше. Увы, даже они не способны вытянуть игру на обещанный уровень.

Есть еще одно обстоятельство, мешающее комфортному прохождению сюжетного режима: так называемая шкала Battle Gauge, которая является, фактически, полоской жизни команды. Если играть одному, то она пополняется и убывает только в зависимости от действий игрока, если же вчетвером – то каждый член команды может стать не помощником, но обузой. Ведь контрольные точки даруют воскрешение отнюдь не безвозмездно. Какое-то число Battle Points доступно с начала миссии, плюс 500 начисляются за каждый захваченный Data Post и… 500 же отнимают за смерть. 1000, если персонаж умер в Vital Suit (VS, а если просто – пилотируемый боевой робот). Что это значит? А то, что играть приходится с хорошими знакомыми и, конечно, с гарнитурой, или уж уповать на удачу – авось повезет, авось сразу получится разобраться, что делать и как бить противника. Как правило, с первой попытки получается не ахти, и в команде всегда найдется один несмышленыш, который всегда будет попадаться под огонь противника и в конечном итоге станет причиной провала всей миссии. Именно это решение – справедливое, но непопулярное – не позволяет назвать сюжетный режим своеобразной школой молодого бойца, хотя он по многим приметам именно на это звание и претендует. Неясность, неточно сформулированные цели задания, тот факт, что в любой момент все достигнутое может быть перечеркнуто еще на этапе автоподбора команды, – все это побуждает наплевать на кампанию

**Внизу справа:** Удерживать одновременно четыре контрольные точки – задача, конечно, не из легких. Но пока эти точки еще разрешается на время сдать неприятелю, чтобы потом захватить вновь. Позднее в той же ситуации подобное станет условием провала миссии.









**Справа:** В мультиплеере человек, управляющий роботом, после получения серьезных повреждений может бросить железку, убежать и спрятаться, а после – вернуться, в два счета починить технику и снова ринуться в бой.

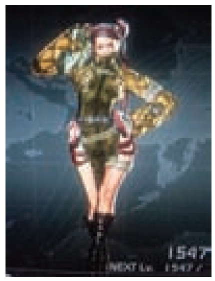
и сразу взяться за стандартный, всем знакомый соревновательный мультиплеер.

Тот самый, где надо воевать друг против друга, в одиночку или взводом, а то и просто захватывать командные точки. Где есть три типа карт – маленькие, большие, огромные! – и где все средства хороши. Можно целенаправленно уничтожать вражескую технику, а можно самому залезть в боевой экзоскелет, взмахнуть лазерным мечом и с упоением сеять хаос и разрушения. Не нравится стандартное оружие? Где-нибудь неподалеку наверняка валяется специальная ракетная установка для меха-костюмов или пулемет, который без лишней суеты разрешается использовать и на своих двоих, но лучше все же приделать к «шагоходу» и тут же показать врагам, где раки зимуют. Никто не мешает прятаться (правда, для этого надо выбрать соответствующую расцветку костюма) в джунглях или за сугробом, бросать гранаты и сразу же по ним стрелять, чтобы они взорвались в воздухе и поразили противника прежде, чем он успеет убежать. Одно удовольствие играть в команде увлеченных покорителей планеты, знающих свое дело; договорившись с командой по гарнитуре, распределите обязанности и следуйте простейшим тактикам – такая работа обязательно приведет к успеху. Надоели старые карты? Не беда, еще до выхода игры можно было скачать набор дополнительных за вполне разумную цену. И можно не сомневаться, что будут еще – новые, большие и красивые.

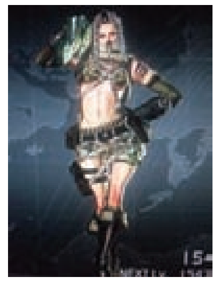
Ко всему прочему, Lost Planet 2 – это одна из немногих рассчитанных на мультиплеер игр, в которых онлайн и впрямь работает безупречно. Нет и не может быть никаких нареканий по технической части: никаких сбоев, лагов, непонятной и необъяснимой несовместимости версий. Чудеса: шестнадцать человек набираются за считанные секунды, да что там – даже поиск игроков для прохождения кампании осуществляется чуть ли не мгновенно. К сожалению, версия для PS3 требует обязательной установки на жесткий диск, но это, пожалуй, единственный раздражающий момент – не недостаток даже, а лишь минутный повод нахмуриться.

Конечно, стабильный мультиплеер никак не компенсирует многие спорные, а подчас и вовсе неудачные решения в геймдизайне. До идеала кооперативных шутеров Lost Planet 2 допрыгнуть не удалось, а как рядовой представитель жанра она, вероятно, покажется слишком сложной. Как ни странно, но на помощь приходят классические режимы игры, освоив которые захочется обратиться к чему-то новому – и вот тогда «сингл» снова напомнит о себе. В конце концов, там немало интересных идей (да-да, тот самый четвертый эпизод, целиком), да и в компании хороших друзей нетрудно получить удовольствие от рутинного истребления акридов, не слишком переживая из-за того, что сюжет примитивен, а боссы никак не желают сдаваться с первой же попытки. Это Capcom, детки, в Capcom ничто не дается легко! **СИ**

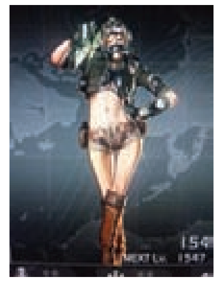
**Известно, что иногда компания Capcom позволяет себе определенные вольности в отношении женских персонажей, и Lost Planet 2 можно считать подходящим тому примером. Так, в игре реализована вполне обычная система уровней: за успехи в кампании или просто в мультиплеере игрок награждается специальными очками опыта. На самом деле, уровень – это просто число, ни на какие показатели он всерьез не влияет. Кроме, конечно, внешнего вида! Примеры ниже.**
**Кроме того, по мере прохождения кампании у игрока скапливаются денежные средства, которые можно потратить на новые эмоции и жесты (порой попадаются очень забавные), титулы (некоторые будут доступны сразу, если на консоли найдутся сейвы от других игр Capcom), умения (быстрее ремонтировать боевых роботов, сохранять энергию и т.п.) и, конечно, оружие. К сожалению, бонусы открываются «случайно»: игрок тянет кота из мешке, и что в итоге ему достанется, заранее неизвестно.**



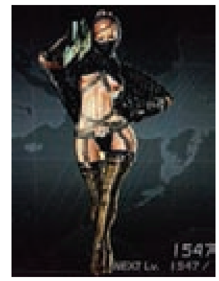
Это – стартовая модель для фракции Femme Fatale. При желании можно надеть чулки в полоску и раскрасить одежду.



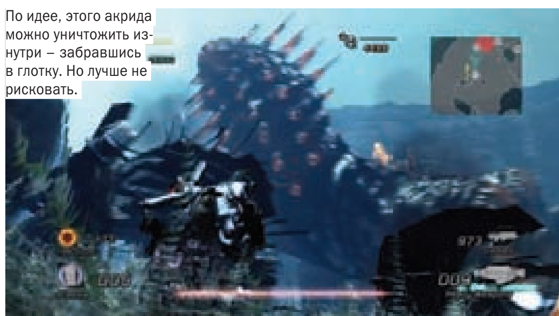
На десятом уровне появляются обновки. Кстати, «прокачанные» топики меняют анимацию груди. Предсказуемым образом.



Двадцатый уровень, но одежды больше не становится!

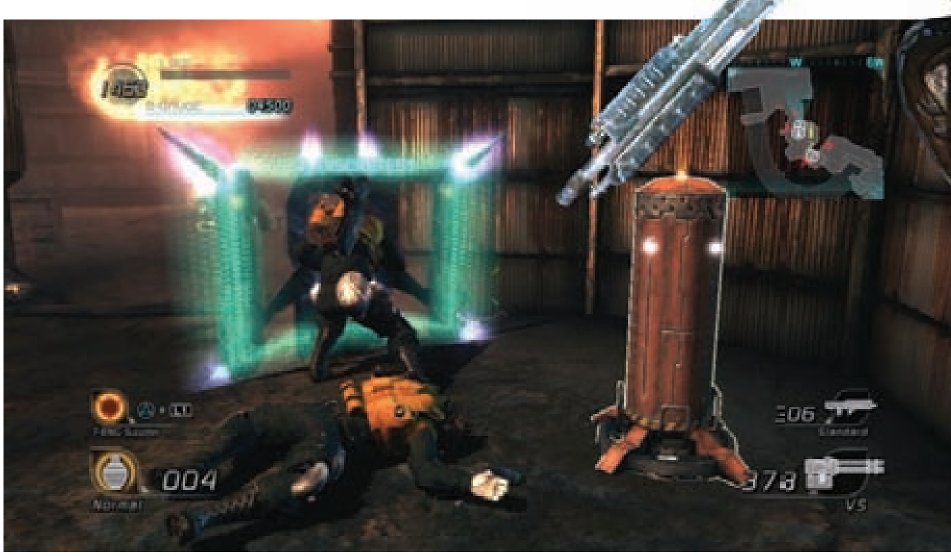


А вот сороковой уже просто не оставляет простора для фантазии!



По идее, этого акрида можно уничтожить изнутри – забравшись в глотку. Но лучше не рисковать.

ЭТО CAPCOM, ДЕТКИ, В CAPCOM НИЧТО НЕ ДАЕТСЯ ЛЕГКО!





**Слева:** Щит – очень полезная вещь, если играть с умными людьми. Ведущий прикрывает человека, вместе с которым прорывается к следующей контрольной точке. Ведомый в это время пресекает попытки противника закидать группу гранатами.

PC
PS3
XBOX 360
WII

**ПОХОЖИЕ ИГРЫ**



1 Prince of Persia: The Sands of Time
2 Prince of Persia: Warrior Within
3 Prince of Persia: The Two Thrones

**7.0**

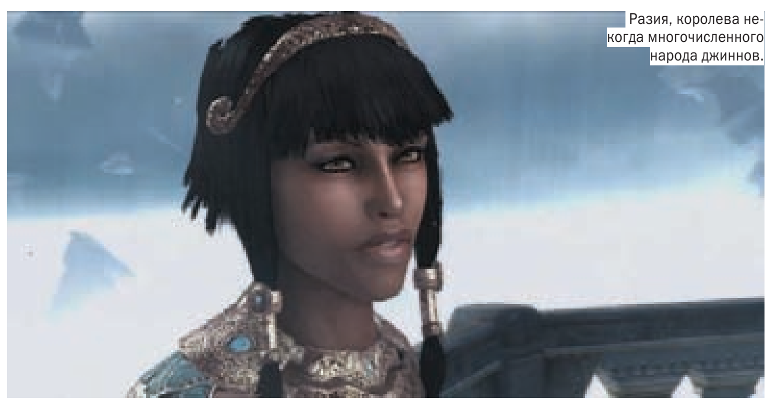
**Текст и звук на русском языке**

# Prince of Persia: The Forgotten Sands



Персидский Принц вернулся в своей, может быть, самой любимой геймерами ипостаси – щетинистый, подпоясанный красным кушаком, отпускающий едкие остроты одну за другой. Где же юноша из зороастрийской сказки, верный компаньон принцессы Элики? Остался на свалке истории. Сериал снова перетряхнули.

Страшно представить реакцию людей, которые до сих пор возмущаются словечками «приквел» и «сиквел», на свежезаимствованное «интерквел». Когда пишется этот текст, Google находит в Рунете 34 упоминания интерквела, большей частью на сайтах по научной фантастике и серии фильмов «Форсаж»; «Яндекс» выдает 68 страниц, из них – пару болгарских. Сочетание букв для русского уха, может, и не самое благозвучное, но ведь работает – служит компактным определением произведения-вставки, заполняющего промежуток между двумя ранее созданными частями истории. Стопроцентные интерквелы – мультсериал «Война клонов», роман «Эндер в изгнании», циклы игр Street Fighter Alpha и Metroid Prime (причем последний содержит вставное ответвление Metroid Prime Hunters – интерквел внутри интерквела). Нынешний «Принц» – той же породы: авторы за-



Разия, королева некогда многочисленного народа джиннов.

**Российский дистрибьютор PC-версии, компания «Акелла», приготовила коллекционное коробочное издание, куда, помимо DVD с игрой, вошли печатное руководство пользователя, бонус-диск с сопроводительными видеоматериалами, набор стереооткрыток и песочные часы, выполненные в стилистике «Принца».**



**НАШ ВЕРДИКТ**

**ДОСТОИНСТВА** Возврат к классической геймплейной модели, отличная управляемость, изобретательный дизайн уровней. Это настоящий «Принц» образца эпохи PS2.

**НЕДОСТАТКИ** Сюжет «для галочки», упрощенный боевой режим, некоторая монотонность игрового процесса. Загадок маловато, нововведения минимальны.

**РЕЗЮМЕ** Отказавшись от дальнейших экспериментов, канадцы из Ubisoft, в точности как это делает сам Принц в игре, откатили сериал к предыдущему, наиболее удачному варианту. «Пески времени» стали тетралогией, ностальгирующие фэны получили долгожданный подарок, новички могут приобщиться к акробатическим экзерсисам. Нам же приходится констатировать, что идейно и технически The Forgotten Sands мало отличается от предыдущей игры этого цикла, вышедшей целых пять лет назад.

крыли глаза на спорную попытку перезапуска бренда в 2008 году и откатились назад к «песочной» эпопее, разместив приключение между событиями Prince of Persia: Sands of Time (2003) и Warrior Within (2004). К кинокартине с Джейком Гилленхолом новая часть напрямую не относится, это не игра по фильму. Это хорошая игра без сюрпризов, скроенная по лучшим лекалам пяти- или даже семилетней давности; такая вполне могла появиться через год после The Two Thrones (2005). Конструируя The Forgotten Sands по образу The Sands of Time, сотрудники монреальской студии Ubisoft держались проверенной временем формулы, и прохождению сопутствует сильный привкус дежавю.

Безымянный Принц заявляется в гости к брату Малику в тот момент, когда их фамильную крепость штурмуют войска сопредельного государства. Просочившись сквозь волны атакующих, герой разыскивает ведающего обороной брата и безуспешно пытается убедить родственника отказаться от «плана Б» с участием Соломоновой армии – могущественной силы, заточенной в сокровищнице замка. Сложив вместе свою и принадлежащую брату части древнего медальона, Малик разрушает магическую печать, освобождая войско. Будучи приведенной в действие, армия оказывается демоническим сборищем упырей, которые в одно касание превращают в песок всех без разбора – и атакующего противника, и защитников крепости. Чтобы вновь запечатать чудовищ, поначалу достаточно лишь сложить вместе половинки медальона, но отравленный злым духом Малик подозревает Принца в предательстве, и простая задача выливается в многочасовое преследование брата в линейном лабиринте замка, явно выстроенного для демонстрации всех видов ловушек, известных человечеству.

Комфортная акробатика героя и хитрый дизайн трехмерных уровней – все, что делало «Принца» отличной игрой в 2003 году, – остаются краеугольными камнями и основным капиталом The Forgotten Sands. Богатырь в красном кушаке замечательно слушается джойпада, разбегаясь по отвесным стенам, с грацией циркового гимнаста порхая среди рушащихся колонн и перекрытий, совершая головокружительные прыжки через бездонные пропасти и утыканные шипами ямы. Игравшие в любую из предыдущих частей цикла The Sands of Time чувствуют себя здесь как дома: включается моторная память, шестое чувство подсказывает, как лучше миновать ту или иную преграду. Принцу, как и раньше, быстро достается контроль над временем – оступившись, можно отмотать происходящее на несколько секунд назад, переиграть, исправить ошибку. Теперь, правда, эту способность ему даруют не Пески Времени, а хранитель оазиса – загорелая девушка-джинн Разия, периодически закачивающая в героя новый полезный навык. Так Принц получает возможность замораживать воду, на несколько секунд превращая хлещущие из труб потоки в ледяные перекладины, на которых можно раскачаться для прыжка к недостижимой ранее платформе. Позднее он осваивает молниеносный прыжок на большое расстояние с последующей атакой (средство для разборок с врагами, мечущими файерболы через широкие



В самом начале игры Принц пробирается в родной замок, со всех сторон осаждаемый агрессорами.

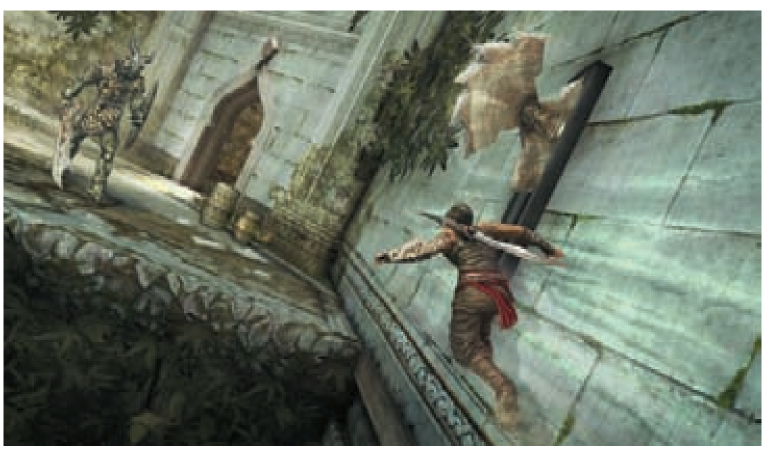


**ТЕКСТ**

Радик Валентинов

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа: PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii
Жанр: action.platform.3D
Зарубежный издатель: Ubisoft
Российский издатель: «Акелла» (PC)
Российский дистрибьютор: Vellod Impex (консоли)
Разработчик: Ubisoft Montreal
Количество игроков: 1
Требования к компьютеру: CPU 2,2 ГГц (Core 2 Duo), 1024 RAM, 256 VRAM, постоянное интернет-соединение
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Онлайн: www.princeofpersiagame.com
Страна происхождения: Канада



**Слева:** Паркур развит не так сильно, как в Assassin's Creed II, но хватает и того, что есть.



Путь к обиталищу Разии лежит через разбросанные по уровням порталы.

**«Забытые пески» обладают одной досадной особенностью – неудобной системой сохранений, не позволяющей зафиксировать прогресс, что называется, вручную. Дело в том, что игра сохраняется автоматически, без вашего ведома, в одну ячейку. Мало того что вернуться к уже пройденным локациям нельзя, так с этим связан еще и крайне неприятный баг. Перед самым финалом Принц, прыгая по платфомам внутри высоченной башни, легко может оступиться. После его продолжительного падения игра подгружает сейв с героем, находящимся в запертой комнате, из которой в принципе невозможно выбраться. У нас это произошло в версии для PS3, западные обозреватели в Сети пишут об аналогичной проблеме на Xbox 360. На майкрософтовской консоли можно удалить основной сейв, задействовав сейв-бэкап, отстающий где-то на час от основного. На PS3 приходится начинать игру сначала. В ближайшее время Unisoft наверняка выпустит патч, устраняющий критический просчет, но неприятного осадка это, согласитесь, не отменяет.**





Соприкоснувшись с силами зла, старший брат Малик быстро утрачивает контроль над собой.



Заморозка в действии: властелин твердых струй вышел на охоту.

ПОЗДНИЕ УРОВНИ ТРЕБУЮТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВСЕХ СПОСОБНОСТЕЙ, ТОГДА-ТО ГЕЙМПЛЕЙ И РАСКРУЧИВАЕТСЯ НА ПОЛНУЮ КАТУШКУ.

пропасти, а также способ путешествовать, цепляясь за парящих в воздухе стервятников) и умение «вспоминать», то есть на время восстанавливать утраченные за тысячи лет детали лабиринта, по одному фрагменту за раз. Поздние уровни требуют переменного использования всех этих способностей, тогда-то геймплей и раскручивается на полную катушку. Сиганув через водопад, Принц замораживает следующий, разбегается по стене льда, отпрыгивает назад, на лету кристаллизует первый поток, отталкивается от него и после недолгого парения цепляется за возникший из пустоты уступ, прыгает снова, «вспоминая» вместо уступа платформу впереди – все это за несколько секунд, на чистом адреналине, после нескольких провальных попыток и откатов времени. Неудачи не слишком обескураживают: как правило, в очередном зале достаточно хорошенько осмотреться, чтобы в целом уяснить, что именно требуется выполнить для преодоления преград, и уточнить последовательность действий за две-три тестовых пробежки. Местами, конечно, попадаются цепочки ловушек, расставленных с особой изобретательностью (как вообще можно было жить в этом замке?), но нигде не придется ломать голову дольше десяти минут. Даже несколько загадок «с шестеренками» – когда надо справиться с механизмом крепостных ворот, использовать в качестве мостков гигантскую астролябию и правильно собрать статуи из крутящихся колец – особенной сложности не представляют и могут быть решены простым перебором вариантов. Последняя треть игры проходится почти на автопилоте, чуть ли не в полутрансе – навыки управления оттачиваются до рефлекторного состояния, дистанции точно предугадываются, алгоритмы прохождения комнат выстраиваются в голове за считанные секунды.

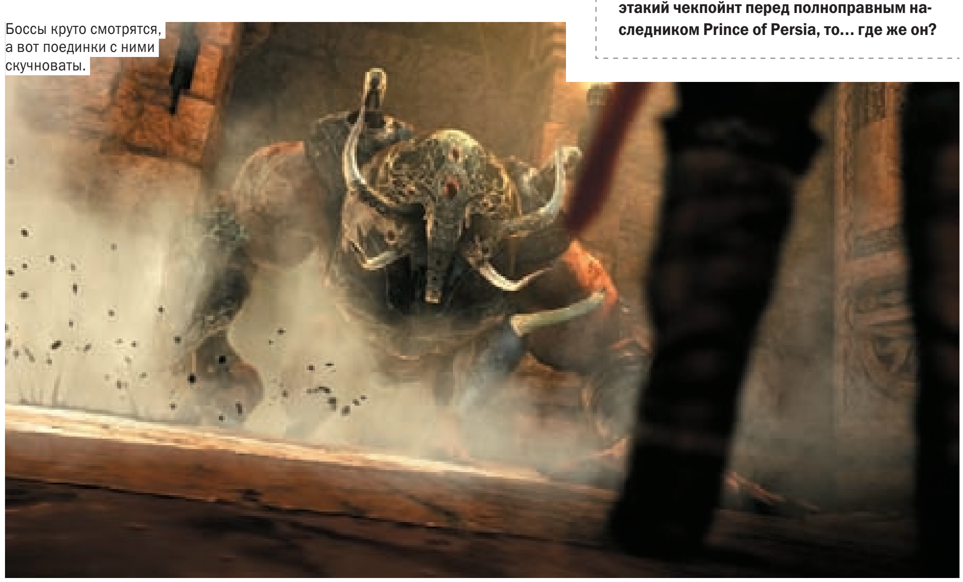
Перебивками служат схватки с воинами Соломоновой армии. Тут акцент сдвинут с осмысленных дуэлей в сторону динамичной кучи-малы наподобие God of War – про-

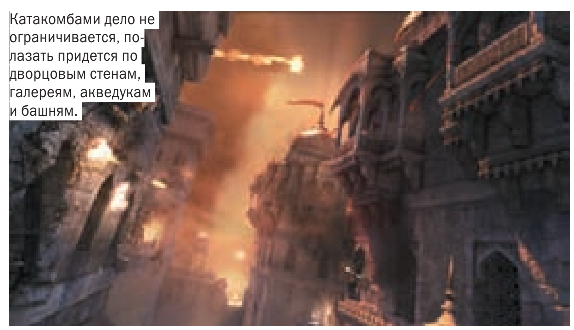

Магия стихий помогает расшвыривать большие группы врагов – на экране их может быть две-три дюжины.

тивников одновременно нападают десятки, Принц отбивается мечом, ногами (в том числе в прыжке) и четырьмя видами элементальной магии; от вражеского удара можно увернуться, блока не предусмотрено вовсе. Контекстные движения, как и раньше, вызывают микросценки вроде размазывания врага по стене или добивания через сальто, в целом же драки довольно монотонны. Около десятка поединков с боссами, включая главного антагониста – назойливого ифрита Раташа, донимающего владельцев медальона большую часть игры, не привносят в боевую схему разнообразия: Принц путается в ногах у рослого монстра, методично сокращая линейку вражеской жизни.

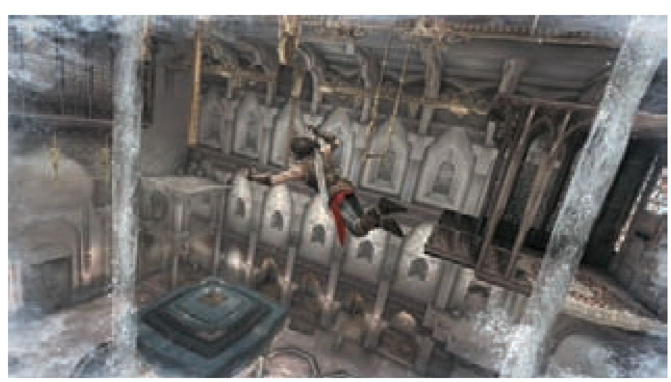
Прохождение сюжетного режима занимает от семи до девяти часов – нормальный результат, учитывая незамысловатость истории. Резона для повторного прогона немного, разве что вам захочется покрасоваться в костюме Эцио из Assassin's Creed – его можно приобрести через онлайн-сервис Ubisoft U-Play за очки, начисляемые по мере продвижения по замку. Режимы Time Trial и Enemy Tides с боями на время против восьми волн противников не тянут на содержательные дополнения – так, мелкие бонусы.

Впечатления игра оставляет смешанные. Конечно, здорово снова вернуться в «настоящую» Prince of Persia старого замеса, без экспериментального открытого мира и прочих сомнительных штучек, с классическим лабиринтом и ловушками, требующими мгновенной реакции. Хорошо, что базис надстроен за счет новых навыков героя, вроде заморозки и перестройки окружающего пейзажа на ходу. Только этого недостаточно для того, чтобы игра воспринималась как свежий, современный продукт. Признаки семилетней эволюции едва заметны, перед нами по-прежнему 3D-платформер из 2003 года, пусть и прошедший косметический ремонт. Радикально перепридумав «Принца» в 2008-м и столкнувшись с неодобрением фэнов, сотрудники Ubisoft сейчас впали в другую крайность – перестраховались, выпустив игру качественную, приятную, но в плане развития серии равносильную прыжку на месте. **СИ**


Боссы круто смотрятся, а вот поединки с ними скучноваты.


Катакомбами дело не ограничивается, полазать придется по дворцовым стенам, галереям, акведукам и башням.





## МНЕНИЕ

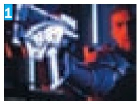
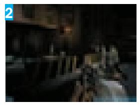
**АРТЁМ ШОРОХОВ**



**Несмотря на расхожее мнение, сотрудники Ubisoft вовсе не считают позапрошлогоднюю Prince of Persia неудачной игрой. Она и впрямь принесла не так много прибыли и получила не самый радушный прием, однако тем, кому все-таки пришлась по душе, полюбилась всерьез. Из числа таких счастливчиков и ваш покорный слуга. Для меня «Принц Персии» образца 2008-го – невероятно красивая, умная, стильная и смелая игра – одно из самых ярких геймерских впечатлений последних лет. «Трилогия песков», разумеется, тоже была хороша, но любимицей не стала.**

**Что же касается нынешней Forgotten Sands… Непонятно, как к ней относиться. Если воспринимать ее полноправной (кто-то скажет «номерной») игрой сериала, приходится признать: все плохо. Если же перед нами всего лишь легкомысленная «интермедия», этакий чекпойнт перед полноправным наследником Prince of Persia, то… где же он?**

**ПОХОЖИЕ ИГРЫ**

1 
2 
3 

1 Mass Effect
2 Deus Ex
3 Tom Clancy's Splinter Cell

**7.5**



**ТЕКСТ**
Александр Трифонов

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
role.playing/shooter.third-person.modern
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Obsidian
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Требования к компьютеру:
CPU 2.6 ГГц, 2048 RAM, 512 VRAM
Онлайн:
www.sega.com/alphaprotocol
Страна происхождения:
США



**НАШ ВЕРДИКТ**

**ДОСТОИНСТВА** Тема для ролевой игры весьма необычна, а система развития героя и нелинейность оставляют хороший задел для повторного прохождения.

**НЕДОСТАТКИ** Не запоминающийся главный герой, не особо оригинальный сюжет, устаревшая графика, раздражающие мини-игры; вся экшн-часть как будто взята из игр пятилетней давности.

**РЕЗЮМЕ** Хоть Alpha Protocol и сделана на том же движке, что Mass Effect, в лучшие свои моменты она напоминает Deus Ex, а в худшие – какую-то пародию на Splinter Cell. По отдельности составляющие игры не выдерживают никакой критики, все вместе – образуют довольно нестандартный проект. Но терпеть примитивный стелс и недалеких противников стоит, только если вы неровно дышите к шпионской тематике и сюжетам про террористов и злые корпорации.



# Alpha Protocol

Существование Obsidian Entertainment, безусловно, доказывает наличие некой высшей справедливости: издательство Interplay, погубившее своей недальновидной политикой студию Black Isle, давно уже стало историей, а авторы культовых Fallout и Planescape: Torment продолжают создавать ролевые игры на радость поклонникам жанра.

Когда-то эти люди помогали новичкам из Bioware делать Baldur's Gate. Теперь же взаимоотношения студии и разросшейся за десяток с лишним лет до гигантских размеров канадской компании напоминают о сотрудничестве id Software и Raven в лучшие их годы: одни отвечают за технологию и закладывают основы всемирно известных сериалов, а вторые – продолжения хитов по уже обкатанной схеме.

Alpha Protocol – первая попытка Obsidian создать что-то свое, причем шаг в новом направлении, а не просто смена жанра с космооперы на эпическое фэнтези. Вместо классической CRPG с управлением отрядом разношерстных героев – стелс-экшн с прокачкой одного персонажа и злободневным сюжетом про террористов и безнаказанность спецслужб.

Сюжет подается как рассказ главного героя, повествующего о предшествующих событиях во время допроса – ход не новый, но добавляющий некоторый дополнительный смысл происходящему. Вам уже намекнули, что произойдет в ближайшем будущем, но вот детали предстоит воссоздать самостоятельно.

Как и биографию Майкла Тортона – новичка в сверхсекретной организации, существование которой отрицают даже спецслужбы США. В начале вы выбираете для него предысторию – солдата, агента или наемника, что определяет стартовый набор навыков, либо начать вообще с нуля, рекрутом без единого умения (прохождение игры таким персонажем откроет режим «ветеран», в котором при создании нового героя, наоборот, будут частично развиты все навыки изначально).

Во время излишне затянутого вступления вас научат применять стрелковое оружие разных видов, использовать гранаты, мины и другие полезные устройства, действовать скрытно, а также взламывать компьютеры и системы безопасности, после чего наконец-то отправят на первое задание в Саудовскую Аравию, искать террористов, сбивших пассажирский лайнер с помощью современного ракетного комплекса, украденного у крупной американской корпорации.

После череды вылазок на тайные склады и пустынные аэродромы герой ловит местного бенладена и обнаруживает, что недобросовестная компания сама поставляла оружие фанатикам, но в этот момент артудар уничтожает все улики, и нашему супершпиону приходится удариться в бега. Но не все еще потеряно – у агентства есть связи и базы в самых разных городах мира, и Майкл докопается до правды во что бы то ни стало…

Если, конечно, вы не бросите играть на этом моменте: в дальнейшем меняются лишь декорации, а суть остается той же: прибываем на конспиративную квартиру, проверяем почту, закупаемся снаряжением и отправляемся на задания разной степени сложности. Скрытные проникновения на базы, поиск важных улик и людей, штурм бандитского логова – в каждом уголке мира, куда заносит Майкла (Москва, Рим, Тайпей), хватает занятий, пусть и несколько однообразных.

Ролевая система и сильно завязанный на нее стиль прохождения заданий, по сути, сводятся к двум подходам: скрытному и агрессивному, а очков для улучшения умений при повышении уровня выдается так мало, что особо не поэкспериментируешь. Начали прокачивать навык обращения с автоматами – тогда уж придется увеличивать запас здоровья и стойкость героя, поскольку лобовые атаки означают усиленное сопротивление. Точно так же любителям оставаться в тени предстоит не только развивать умение становиться невидимым как для живых противников, так и для камер слежения, но еще и учиться мастерски обращаться с пистолетами – приглушенным выстрелом в голову можно убить охранника с первого раза и не поднять при этом тревоги.

Остающихся очков хватает лишь на какой-нибудь второстепенный навык, например, саботаж, позволяющий лучше взламывать замки и компьютеры. К тому же после про-



Зарезать или просто оглушить случайного свидетеля? Решать вам. Синие треугольники над головой героя, кстати – эффект умения «Настороженность», которое показывает расположение ближайших врагов и направление их взгляда.



Надо отдать должное художникам: хоть графика в целом не вызывает восторгов, уровни в залитой солнцем Аравии сильно отличаются от мрачной заснеженной Москвы или римских особняков.



За отдельную плату перед миссией можно приобрести карту местности, заказать отложенную на выгодной позиции снайперскую винтовку или даже взять дополнительные задания.



## Аркадный ГУЛАГ

**Среди художников, работавших над проектом, явно затесался наш соотечественник: иначе не объяснить такое количество пасхальных яиц, разбросанных по миссиям в России. Плывущая по Неве бандитская яхта «Беда» с отломанными буквами П и О в начале названия, игровые автоматы GULAG, пародии на советские плакаты, развешенные тут и там, реклама лотереи «Бриллиантовая рука»... Порой, правда, к работе видимо подключались какие-то китайские поденщики, набросавшие бессмысленные наборы русских букв там и сям, или украсившие все без исключения помещения (включая интерьеры американского посольства) схемами московского метро с загадочной надписью посередине «Перевозить себя».**






Внешность Майкла можно изменять, но это банальная гримировка, а не конструктор внешности, как в Mass Effect: борода, прическа, берет на голову да очки – вот и все возможности.

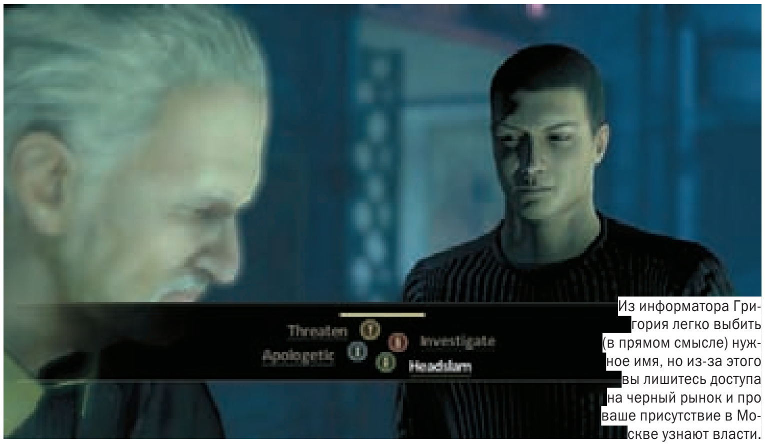
хождения Саудовской Аравии предстоит выбирать, какие именно три умения развивать до максимума. В отличие от Deus Ex (параллели с которой можно углядеть повсюду), где нужно было планировать прохождение всего уровня целиком, тут каждое задание разделено на этапы (двор – внутри здания, верхняя палуба – каюты и т.д.), и при перезагрузке чекпойнтов изменяется количество и расположение охранников. Таким образом, каждый этап – головоломка, требующая отслеживания маршрутов патрульных и радиусов обзора камер… либо лихая перестрелка с взрывами бочек и машин.

К сожалению, главная беда игры в том, что ни один из способов прохождения не проработан как следует. Возьмем скрытность: все, что требуется от героя, – присесть на корточки, и он тут же становится незаметным для врагов. Теней тут почти нет (из-за чего все выглядит очень неестественно), поэтому прятаться негде, трупы перетаскивать нельзя (к тому же они исчезают через несколько секунд), а охранники никак не реагируют на гибель товарищей, только если напарника не укокошили совсем уж у них под носом. Забраться куда-нибудь повыше и перестрелять патрульных по одному или подкрасться и перерезать глотку, пока остальные отвернулись, – вот и вся тактика. А если прокачать навык скрытности, появится умение, делающее Майкла невидимым на несколько секунд, даже если он разгуливает прямо под носом у противников.

Если же вы предпочитаете силовые методы, вас ждет не самый интересный шутер от третьего лица. Враги застревают в предметах обстановки и палят в белый свет как в копеечку, система укрытий работает кое-как (скажем, персонаж иногда без причины прилипает к стене и при этом не может стрелять из-за угла), а умения вроде замедления времени а-ля Call of Juarez делают бои совсем уж легкими.

Все это разбавляется бестолковыми мини-играми (подробнее во врезках) и совсем уж редко – поединками с боссами, будь то броневик с главой террористов за рулем или русский мафиози, помешанный на диско и ослепляющий героя вспышками стробоскопа. Тут игра словно бы вспоминает о своей ролевой половине, и после победы дается выбор, что делать со злодеем – казнить на месте, задержать для дальнейшего допроса, либо отпустить. Последствия бывают самые разные: торговец оружием в благодарность откроет новые каналы сбыта на черном рынке, а сохранение жизни телохранителю лидера таинственной террористической организации обеспечит ее поддержку в будущем.

Здесь вступает в действие система «влияния», отработанная Obsidian еще в сво-




Из информатора Григория легко выбить (в прямом смысле) нужное имя, но из-за этого вы лишитесь доступа на черный рынок и про ваше присутствие в Москве узнают власти.

их прошлых проектах: поступки и слова (не только в диалогах, но даже в переписке по электронной почте) Майкла влияют на его отношения с разнообразными персонажами и организациями, от ЦРУ до бригады наемников, что способно облегчить (или сильно усложнить) жизнь в дальнейшем, вплоть до развязки.

Разговоры – единственное, что напоминает о Mass Effect, только вместо двух линий поведения вам предлагается аж три: галантность, агрессивность или профессионализм. Как говорят сами разработчики, основаны они на хрестоматийных типажах: Джеймс Бонд, Джек Бауэр и Джейсон Борн. Один флиртует со всеми встречными особами женского пола, второй расстреливает подозреваемых на месте, а третий молча выполняет свой долг. Как с кем говорить, решать приходится по обстоятельствам: одни персонажи оценят фривольную шутку, другие, наоборот, предпочитают сугубо деловой подход или сдаются, стоит лишь им пригрозить.

Интересно, что на выбор вариантов отведено очень немного времени, поэтому решать приходится быстро, иначе разговор закончится автоматически. Новшество сомнительное, поскольку далеко не всегда очевидно, что именно герой скажет, давая «профессиональный» ответ. А переиграть нельзя – после беседы сразу идет автосохранение, уж если разругались с потенциальным союзником, так разругались.

Как бы то ни было, подобная система придает смысл повторному прохождению и примиряет с не слишком интересными миссиями, но есть одна большая проблема – собственно Майкл Тортон. Какую бы реплику вы ни выбрали, он ее произносит настолько скучающим голосом, что хочется зевать, да и выражение лица нашего супершпиона, кажется, не меняется никогда, обезвреживает ли он бомбу или флиртует с попутчицей в самолете. В памяти остаются только второстепенные персонажи: одноглазый араб, русский громила, скопированный с Николая Валуева, или предводительница наемников, похожая на женскую версию Дюка Нюкема. Для проекта, в котором личность главного героя столь же важна, как в Mass Effect, это просто недопустимо, да и сам сюжет, честно говоря, оставляет противоречивые впечатления. Пускай в RPG к шпионской тематике почти не обращались, за последние несколько лет снято столько фильмов про террористов, спецслужбы и алчные мегакорпорации, что не удается избавиться от ощущения, будто все это уже где-то видел.

Alpha Protocol все время балансирует на грани: если вас не зацепят история и система развития героя, останется лишь средней паршивости шутер от третьего лица, а для любителей классических RPG тут слишком много стрельбы и ползанья на карачках. Некачественное техническое исполнение и устаревшая на несколько лет картинка положение дел не улучшают. Neverwinter Nights 2 и Knights of the Old Republic II тоже вышли довольно сырыми, но хотя бы с сюжетом и диалогами в них все было в порядке: поэтому первое самостоятельное творение Obsidian вызывает разочарование и тревогу за судьбу Fallout: New Vegas. Впрочем, хочется верить, что это лишь следствие переброски лучших сотрудников на более важный проект, а не общий показатель мастерства команды. **СИ**

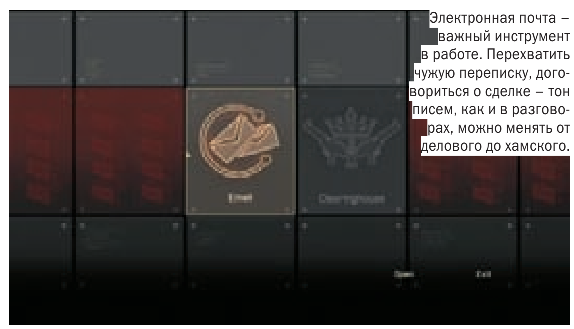


В досье, имеющемся на каждого персонажа, возраст этой воинственной немки указан как «чуть за сорок??». Если не поссориться с ней при первой встрече, управиться с русскими бандитами будет гораздо проще.

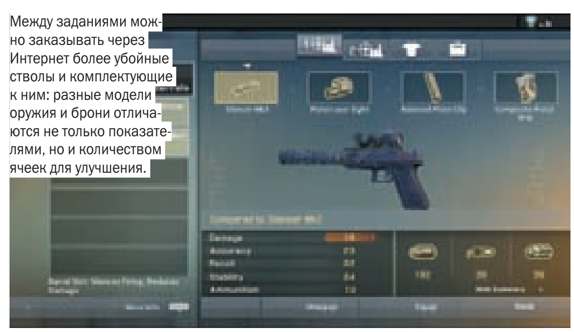
## Мини-игры

**Авторы словно бы не слышали всех тех нареканий, что вызывали мини-игры из Mass Effect – здесь также предстоит немало времени потратить на взлом замков, отключение сигнализации и ковыряние в чужих файлах. Если первая игра примитивна и не идет ни в какое сравнение с аналогичными из Fallout 3 или Wizardry 8, вторая уже требует излишнего напряжения зрения, а третья и вовсе сводит с ума: с первого раза понять, что от вас требуется, просто невозможно, затем, когда приходит понимание, до рези в глазах выискиваешь неподвижные куски кода в постоянно меняющейся таблице, а добавляет раздражения излишне чувствительная реакция на движения мыши, из-за чего постоянно проскакиваешь мимо нужного фрагмента. Единственный плюс от этой мороки – опыт, которого вечно не хватает. Но право слово, лучше прокачайте соответствующее умение и берите с собой на задание побольше электромагнитных гранат – сэкономите время и нервы.**





Электронная почта – важный инструмент в работе. Перехватить чужую переписку, договориться о сделке – тон писем, как и в разговорах, можно менять от делового до хамского.



Между заданиями можно заказывать через Интернет более убойные стволы и комплектующие к ним: разные модели оружия и брони отличаются не только показателями, но и количеством ячеек для улучшения.



Умений всего ничего, а из оружейных и вовсе есть смысл прокачивать лишь парочку, но очков развития все равно постоянно не хватает.

**ПОХОЖИЕ ИГРЫ**

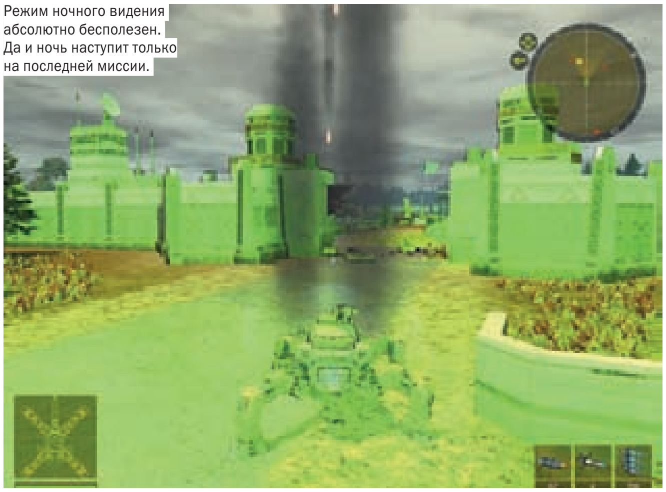




1. Ex Machina Arcade
2. Дорога смерти
3. Mechwarrior 4: Vengeance

**6.0**

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР


Режим ночного видения абсолютно бесполезен. Да и ночь наступит только на последней миссии.


Не упустите случая перебраться через мост по перилам. Сэм Фишер отдыхает.


ТЕКСТ
Илья Ченцов

# › 2025: Битва за Родину

Тихо, тихо ползи,
Улитка, по склону Фудзи,
Вверх, до самых высот!
(Исса Кобаяси)

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PC
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Quant Games
Количество игроков:
1
Требования к компьютеру:
CPU 3.4 ГГц,1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=1810
Страна происхождения:
Россия

**З**адняя обложка игры беззастенчиво врет. Миссий всего 13, а не 23. Командовать отрядом нельзя (хотя дружественные войска периодически появляются). Арсенал, согласимся, богатый, но ни мин, ни взрывчатки, ни стационарных орудий вам не выдадут. Да и роботы не огромные – даже по скриншотам видно, что всего-то с грузовичок размером.

Однако последние два пункта – «реалистичная анимация движений роботов» и «уникальный игровой опыт» – отработаны на все сто. Если в конце этого года мы вдруг решим выбирать самого симпатичного главного героя, шагающий танк ПРТ-06 надо будет обязательно внести в число номинантов. Внутри него вроде бы сидит полковник ГРУ, но авторы правильно поняли, что не смогут сделать героя-человека таким же крутым, как его боевую машину, поэтому сценарная часть (о ней читайте во врезке) нам подается исключительно в виде неозвученных текстовых диалогов безо всяких говорящих голов и пошлых комиксов.

Танку легче – он не рискует забрести в долину живых трупов, и все его телодвижения выглядят очень естественно – даже притом, что авторы не обучили машину прыгать, приседать или давать врагу молодецкого пинка. Она просто ходит – но как! Деловито взбирается на пригорки, валит деревья, ужом проскальзывает в узкие проходы, и даже когда вы отпустите кнопку, еще какое-то время переступает ногами, приходя в равновесие. Накладки с пролезанием конечностей в твердые предметы, конечно, тоже случаются, но, в конце концов, это всего лишь игра.

## I of the Robot

Биография «2025» весьма занимательна: давным-давно московская компания Primal Software, создавшая I of the Dragon и еще несколько менее примечательных игр, объявила, что делает экшн Heavy Duty про четвероногих роботов. Вначале предполагалось, что действие его развернется в разных уголках галактики, однако в 2005 году разработчики уже, потупясь, признавались журналистам, что, мол, планета запланирована всего одна, зато со множеством климатических зон, по которым будут бегать и прыгать разнокалиберные шагоходы.

Прошло пять лет. Primal закрылась, а выходцы из нее создали контору Quant Games, которая наконец и выпустила долгожданный робобоевик, только под названием «2025: Битва за Родину». Игра получилась замечательная... по меркам прошлого века.

Нет, правда, перед нами суперборвик в восьмибитном стиле. Врагов много – помимо ожидаемой колесной, гусеничной и шагающей техники будет и пара сюрпризов. Бьют они больно, но зато тупые как пробки. Нам предоставлен огромный простор для манев-


**Справа:** Расстрелять вражескую базу с горки – самое милое дело. А вот если база стоит на возвышении, подступиться к ней будет непросто.

**СЕКРЕТ!**

**Запустив игру, не пытайтесь переключиться в рабочий стол Windows – придется перезагружать компьютер.**
**Помимо очень редких, далеко не в каждой миссии присутствующих чекпойнтов, здесь есть быстрое сохранение по F6 и загрузка по F9. С помощью этих кнопочек играть становится чуть легче.**

**НАШ ВЕРДИКТ**

**ДОСТОИНСТВА** Очень симпатичный шагающий танк и уровни, на которых ему есть где развернуться. Редкая игра, где русские дают по шее американцам.

**НЕДОСТАТКИ** Однообразные слабодетализированные пейзажи и застревающие в них враги и друзья. Дурной сценарий и неграмотные тексты.

**РЕЗЮМЕ** «2025: Битва за Родину» могла бы выйти на XBLA, если бы не была такой глючной и бурой, или даже на NES, если бы не была такой трехмерной. Шагоход ПРТ-06, упираясь всеми четырьмя ножками, все-таки спасает диск от полета в мусорную корзину – по крайней мере, на те недолгие часы, пока длится прохождение «кампании». У Quant Games вышла половинка хорошей игры – и по наполнению, и по качеству.



Сейчас этот натовец отправится купаться, а для шагающих танков (да и для любой техники в этой игре) водные процедуры ой как неполезны!

ра – страна моя родная, как известно, широка (Абхазия, говорите? А как же папки Pskov, Finzaliv и Novgorod в соответствующей директории?), а проходимость у ПРТ-06 почти абсолютная – разве что вертикальная стена ему не по зубам. Даже через густой лес, явно изображающий край карты, можно в некоторых местах просочиться (увы, кое-где дорогу преградит невидимая стена). Игра также позволяет выполнять боевые задачи загодя: если в миссии требуется, скажем, разгромить вражескую базу, но вас об этом еще не попросили, однако вы по доброте душевной взорвали ее просто так – этот подвиг не останется незамеченным.

Увидеть врага раньше, чем он заметит вас, и зайти с правильной стороны жизненно важно. Если противник появился на радаре – значит, он уже слишком близко. Так что большую часть времени этот не такой уж ураганный шутер представляет собой трехмерную вариацию на казуальную тему «Найди десять спрятанных предметов». Что это там такое в тумане на горизонте – кустик или башня вражеского танка? Умный прицел подскажет!

Не последнюю роль играет и подбор оружия. Арсенал растет с каждой пройденной миссией, и ближе к концу становится уже не так очевидно, какую пушку взять – приходится учитывать скорострельность, а также убойную силу по броне и энергощитам (ими снабжены как ваша, так и вражеские копытные машины смерти). Помимо главного калибра, к танку можно (и нужно) прикрутить автоматический пулемет, а также ракетные установки – на выбор бьющие навесом, прямой наводкой или пускающие реактивные снаряды по совсем уж хитрой траектории. Боезапас ко всем видам оружия бесконечный, однако, отстреляв обойму, приходится тратить время на перезарядку. Ремонтировать танк во время миссии нельзя, но прикрывающий броню энергетический щит со временем восстанавливается.

Палитра авторов довольно скудна – мы бродим в осенних пейзажах из одинаковых деревьев, воюем в городках среди домиков-близнецов и крушим базы НАТО с заборами из стандартных железобетонных плит. Однако игра не так уж и длинна, чтобы все это успело наскучить, и в рамках чертовой дюжины миссий (шагающий танк, кстати, выдают только на четвертой) разнообразия хватает. Хорошо, что их не сделали больше. Хорошо, что нет вступительного и финального ролика – ведь они наверняка были бы ужасными. Хорошо, что диалоги не озвучены – ведь тогда эту ахинею пришлось бы еще и выслушивать. Хорошо, что враги часто застревают практически на ровном месте – ведь иначе они бы выносили нас на раз-два.

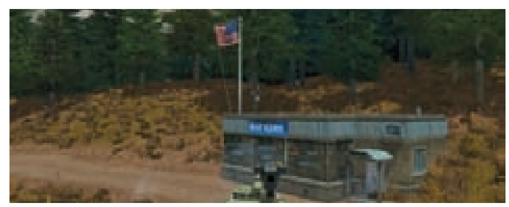
Хорошо… хорошо анимирован танк, но он так же шустро бегал пять лет назад. Куда ползти улитке, если она уже побывала на вершине Фудзи? Только вниз. **СИ**

**Вот какую версию сюжета игры рассказывают нам сайт и задняя обложка (орфография и стиль сохранены):**

**«Кавказ. 2025 год. Соединённые Штаты Америки, лишившиеся доверия союзников по НАТО, совершают военную агрессию против непризнанных республик Абхазии и Южной Осетии. В течении нескольких дней экономика оккупированных стран приходит в упадок, вооружённые силы теряют способность к обороне. Но, несмотря на то, что Россия не вмешивается в военный конфликт, остальные участники НАТО, в том числе Грузия, не спешат предоставлять американцам военную помощь. Демонстрация превосходства показала миру лишь одно: США окончательно потеряли лидерство, и не являются больше центром сил…**

**Для помощи в организации сопротивления из России прибывает полковник ГРУ Игорь Саутин».**

**Не правда ли, напоминает зачины боевиков для «Денди» времен Холодной войны, с поправкой на актуальную политическую обстановку? В ходе игры нашему герою придется взаимодействовать с партизанами, обладающими экзотическими именами Сослан и Яма, а вот у главного предателя окажется ну очень русская фамилия. Впрочем, не принимайте эту ерунду близко к сердцу – историю явно придумали в последний момент. Для Абхазии здесь недостаточно крутые горы, и пейзажи скорее напоминают среднюю полосу России. Очень средненькую.**





К концу игры вам будет доступно по девять вариантов оружия каждого вида, отличающихся и визуально, и характеристиками.



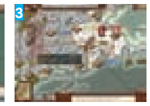
**Внизу:** Напарники, как и враги, обычно стреляют лучше нас, однако мало приспособлены к передвижению по пересеченной местности. Командовать ими нельзя, но иногда получается подпихивать в нужном направлении.

**7.5**

ЗА САУНДТРЕК
СТРАНА ИГР

**ПОХОЖИЕ ИГРЫ**





1 Napoleon's Campaigns
2 American Civil War
3 Birth of America

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.wargame.turn-based
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский дистрибьютор:
Не объявлен
Разработчик:
AGEod
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.paradoxplaza.com/games/rise-of-prussia
Страна происхождения:
Франция



**Вверху:** Победа может увеличить число рекрутов. Так и делал Фридрих: брал в армию пленных!



**Внизу:** Россия оказывается то по одну сторону баррикад, то по другую. Впрочем, ее роль остается второстепенной, в отличие от реальной Семилетней войны.

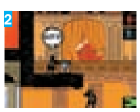
## Rise of Prussia

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** Очередная попытка AGEod сделать варгейм по эпохе Нового времени оказалась, похоже, наиболее успешной. Основной недостаток прошлых игр в Rise of Prussia, посвященной походам прусского короля Фридриха II, искоренен. Да, флот практически выброшен за ненадобностью (но нужен ли он в континентальной войне?), зато искусственный интеллект значительно поумнел со времен Napoleon's Campaigns. «Железный соперник» не просто понимает, какие перед ним стоят задачи, он еще и научился их выполнять. Скажем, заблокировали вы вражеский лагерь, только если хоть с одной стороны блокада не слишком прочна, именно туда и будет нанесен удар врага. Конечно, этим можно воспользоваться, перебросив подкрепления и разбив нагло высунувшихся из-за укрепления врагов, но часто ли у вас будут свободные войска? Есть здесь и многопользовательская игра, только лучше всего к ней подходит определение «кастрированная». Из-за того, что мультиплеер реализован в форме PBEM, до конца партии против живого соперника дотянут не все. Ведь короткий сценарий, который можно быстро пройти, пока всего лишь один. Кампании же занимают ходов по сто с гаком. А командовать придется войсками по всей Европе, так что раньше, чем через три месяца (реальных!), закончить их не получится…

**НЕДОСТАТКИ** Короткий сценарий всего один, так что потренироваться негде; флот в игре не нужен; сетевые сражения лишь в форме PBEM.

**ДОСТОИНСТВА** AI впечатляет – он четко знает, чего хочет, и способен добиться этого; боевая система отточена до мелочей; музыка вполне себе в духе эпохи.

**ПОХОЖИЕ ИГРЫ**


1 Alice in Wonderland (PC, Wii)
2 Exit
3 Castlevania: Portrait of Ruin

**7.0**

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
Disney Interactive
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Etranges Libellules
Онлайн:
disney.ru/DisneyCMS/Content/Games/Console/0003alice_ds.jsp
Страна происхождения:
Франция



**Вверху слева:** От того, в каком порядке мы соберем части мира-головоломки, зависит, какие двери на уровне будут открыты и куда они приведут.



**Вверху справа:** В DS-варианте с нами путешествует не Мышь, а Гусеница, и небоевые приемы есть у всех спутников.



**Внизу:** Чеширский Кот не только сильно почернел, но еще и прилично исхудал.

## Alice in Wonderland

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** Если фильм Тима Бертона – «безумное» переложение книги Кэролла, то приключения Алисы на DS – безумное переложение фильма. Даже более безумное, чем в «старшей» версии для PC и Wii. Пестрая картинка вылиняла до бледно-акварельных задников с жирными черными контурами, редкие вспышки алого только усиливают общую сверхдепрессивную картину мира. И при этом персонажи и окружение неожиданно «кавайны» в самом что ни на есть японском духе. Так же, как в «большой» игре, жители Подземья, собирая по дороге полезные артефакты и умения, тащат отчаянно сопротивляющуюся Алису свергать Королеву Червей. Но есть и отличия: во-первых, способ подачи (беготня по плоским многоэтажным уровням), во-вторых, организация мира. Подземное Королевство превратилось в пазл, сбор и сортировка фрагментов стали частью геймплея. Интересно. Если бы только управление было поотзывчивей, да лабиринты поразнообразней… А то, что умереть тут практически невозможно, пожалуй, выводит приключения Алисы из разряда «игр». Что за игра, в которой так сложно потерпеть поражение? Хотя и победить тяжело, проще всего заблудиться, вовремя не «подобрать» ключевую способность и намертво застрять где-нибудь в середине. Типичная ситуация в «экспериментальном проекте от европейских разработчиков». Но хотелось бы уже перейти от «экспериментов» к играм – тем более что большая часть пути пройдена.

**НЕДОСТАТКИ** Неудобное, неотзывчивое управление, однообразные коридоры уровней, в которых легко пропустить важные точки.

**ДОСТОИНСТВА** Оригинальный мир-пазл, который можно собрать так и эдак. Забавный внешний вид и анимация героев, интересные умения.

# ПОДПИШИСЬ

**Подписка – это:**
■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

**shop.glc.ru**




выходит 2 раза в месяц
12 номеров **2400 руб.**
24 номера **4400 руб.**




6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**




6 номеров **912 руб.**
12 номеров **1656 руб.**




6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2200 руб.**




6 номеров **1080 руб.**
12 номеров **1960 руб.**



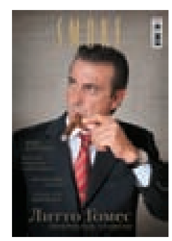

6 номеров **1056 руб.**
12 номеров **1920 руб.**




6 номеров **747 руб.**
12 номеров **1350 руб.**




6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**




6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**




6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2100 руб.**




6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2100 руб.**



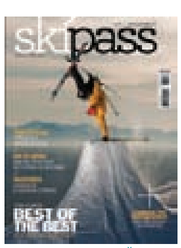

6 номеров **990 руб.**
12 номеров **1790 руб.**



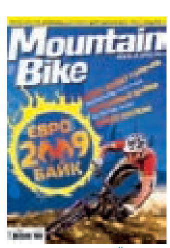

6 номеров **726 руб.**
12 номеров **1320 руб.**




6 номеров **600 руб.**
12 номеров **1080 руб.**




только на сайте
2 номера **284 руб.**




только на сайте
4 номера **556 руб.**
8 номеров **1008 руб.**




6 номеров **774 руб.**
12 номеров **1404 руб.**




6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**



6 номеров **450 руб.**
13 номеров **975 руб.**



6 номеров **2100 руб.**
12 номеров **3720 руб.**



6 номеров **2052 руб.**
12 номеров **3744 руб.**



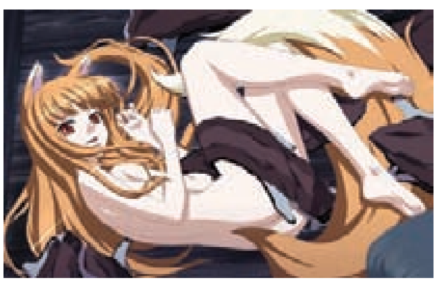
6 номеров **3150 руб.**
12 номеров **5580 руб.**

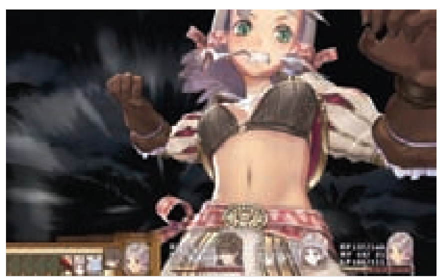
**(game)land**
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

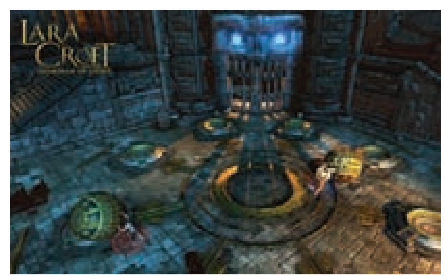
# Другие игры

**Все о том, что может понравиться современному геймеру**













## Счастливый и с чипсами

### Заводы Lays в «Счастливом Фермере»

В игре появилась новая функция, с помощью которой пользователь может производить собственные чипсы. Все игроки изначально получили бесплатные семена картофеля и соответствующие ингредиенты для производства чипсов, а также возможность установить на своей ферме завод по производству чипсов Lays.

Итоги первых 11 дней компании приятно шокировали всех: количество заводов за эти дни составило 1 159 156 штук, а количество произведенных пачек чипсов Lays измерялось десятками миллионов (так, например, за 11 дней чипсов «Красная Икра» было произведено 25 326 712 пачек). А данные, полученные на конец проекта (28 января) превзошли все ожидания: количество произведенных пачек чипсов всеми пользователями за все время игры составило 400 656 889 штук.

Стоит отметить, что игра Счастливый Фермер – наиболее успешное онлайн-приложение в Рунете. Количество пользователей внутри игры ежедневно растет и сейчас составляет около 7, 996 млн человек. Таким образом, результатом интеграции бренда Lays можно считать 1.9 млн. участников за месяц, что составляет 25% от общего количества зарегистрированных пользователей игры «Счастливый Фермер».

# Live Network Channel

**Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели**

## PlayStation Store

**5 последних скачиваемых игр**
- Super Stacker, 76 Мбайт, $9.99
- The Price Is Right, 890 Мбайт, $9.99
- Voodoo Dice, 130 Мбайт, 345 руб.
- Soldner-X 2: Final Prototype, 1.5 Гбайт, 445 руб.
- Rocket Knight, 429 Мбайт, 445 руб.

**Демоверсии**
- Green Day: Rock Band, 238 Мбайт
- Iron Man 2, 1.5 Гбайт
- Split/Second, 752 Мбайт
- SBK X: Superbike World Championship, 424 Мбайт
- ModNation Racers, 1 Гбайт
- Tiger Woods PGA Tour 11, 1.7 Гбайт

**Дополнения**
- Batman: Arkham Asylum GOTY Edition – Play As The Joker Challenge Map Pack, 107 Мбайт, бесплатно
- Batman: Arkham Asylum GOTY Edition – Prey In The Darkness Map Pack, 70 Мбайт, бесплатно
- Batman: Arkham Asylum – Crime Alley Challenge Map, 54 Мбайт, $3.49
- Batman: Arkham Asylum – Dem Bones Challenge Map, 43 Мбайт, $3.49
- Buzz! – World Football Quiz, 51 Мбайт, £3.19
- SBK X: Superbike World Championship – Legends Pack, £7.99
- Lost Planet 2 – Map Pack #1, 74 Мбайт, $4.99
- Lost Planet 2 – Monster Hunter Armour, 3 Мбайт, бесплатно
- Just Cause 2 – Black Market "Boom!" Pack, 2 Мбайт, 70 руб.
- Split/Second – Full Vehicle Unlock!, 5 Мбайт, 100 руб.
- Split/Second – Track and Mode Unlock!, 5 Мбайт, 100 руб.
- Split/Second – Master Unlock!, 5 Мбайт, 170 руб.
- ModNation Racers – Van Man Pack, 100 Кбайт, 60 руб.
- ModNation Racers – Super Nova Kart, 100 Кбайт, $0.99
- Dragon Age: Origins – The Darkspawn Chronicles, 345 Мбайт, 170 руб.
- High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition – Connelly Card Club, 100 руб.
- Skate 3 – Skate Share Pack, 310 руб.
- Skate 3 – Time is Money Pack, 1 Мбайт, 223 руб.
- Skate 3 – Filmer Pack, £7.19
- Super Street Fighter IV – Super Shoryuken Pack, 100 Кбайт, 140 руб.
- Super Street Fighter IV – Super Femme Fatale Pack, 100 Кбайт, 140 руб.
- Way of the Samurai 3 – Head and Outfit Set, 102 Кбайт, бесплатно
- Nier – The World of Recycled Vessel, 470 Мбайт, 240 руб.
- LittleBigPlanet – ModNation Racers Pack, 1 Мбайт, $1.99
- LittleBigPlanet – More Animals! Costume Pack (Fly Costume, Hippo Costume, Peacock Costume, Turtle Costume), 1 Мбайт, 100 руб. или 35 руб./шт.
- Battlefield: Bad Company 2 – SpecAct Kit Upgrade Bundle (Assault Kit, Engineer Kit, Medic Kit, Recon Kit), 100 Кбайт, 170 руб. или 50 руб./шт.

## › Lara Croft and the Guardian of Light

**XBLA, PSN, PC** АНОНС

**Жанр:** action-adventure.third-person | **Издатель:** Square Enix | **Разработчик:** Crystal Dynamics | **Дата выхода:** 2010 год

Сериал Tomb Raider не раз менял вектор своего развития, и иногда двигался совсем не туда, куда хотелось бы фанатам Лары Крофт. Сейчас его ожидает, пожалуй, самый резкий поворот за всю историю: как-никак, новую игру от основной линейки Tomb Raider отличает даже название. Впрочем, над Lara Croft and the Guardian of Light работают не посторонние люди, а сотрудники Crystal Dynamics – авторы недавнего перезапуска сериала.

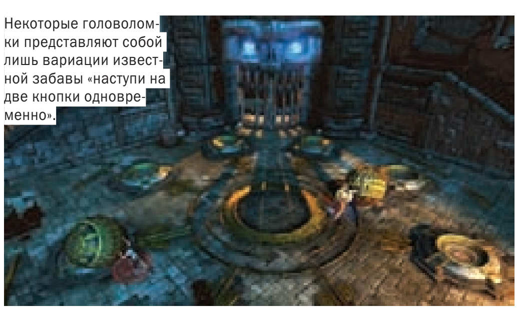
Разработчики в этот раз решили сделать игру в стиле ретро: камера поднялась из-за плеча героини и демонстрирует уровни в олдскульном изометрическом формате, а целью при прохождении уровней является набор очков – за отстрел монстров и, вероятно, расхищение гробниц. Что интересно, заниматься своим любимым делом мисс Крофт в этот раз будет не одна – компанию ей составит представитель племени майя по имени Тотек. Все преграды им придется преодолевать вместе – и сражаться с чудищами, и обходить смертельные ловушки. Разумеется, за Тотека может и, по замыслу разработчиков, должен играть второй человек. Присоединиться к прохождению он сумеет в любой момент – либо на той же консоли, либо подключившись через Интернет.

Единственное, на чем распространение игры исключительно в цифровом виде через онлайн-сервисы никак не должно сказаться, так это на графике – красотами уровней Lara Croft and the Guardian of Light остается только восхищаться. А уж от мысли о том, что все это счастье можно будет получить совсем скоро и лишь за десять долларов, на душе становится совсем тепло.

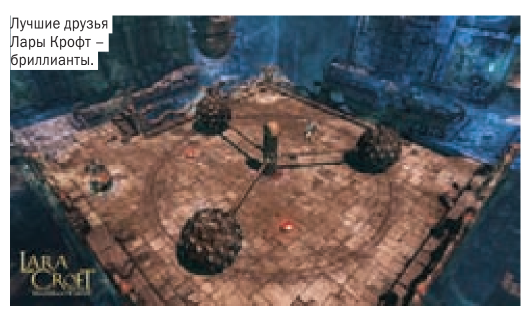
**Алексей Косожихин**




Игрокам, предпочитающим одиночное прохождение, остается лишь надеяться, что, заняв-шись AI Тотека, разработчики будут трудиться на славу.



Некоторые головоломки представляют собой лишь вариации известной забавы «наступи на две кнопки одновременно».




Лучшие друзья Лары Крофт – бриллианты.

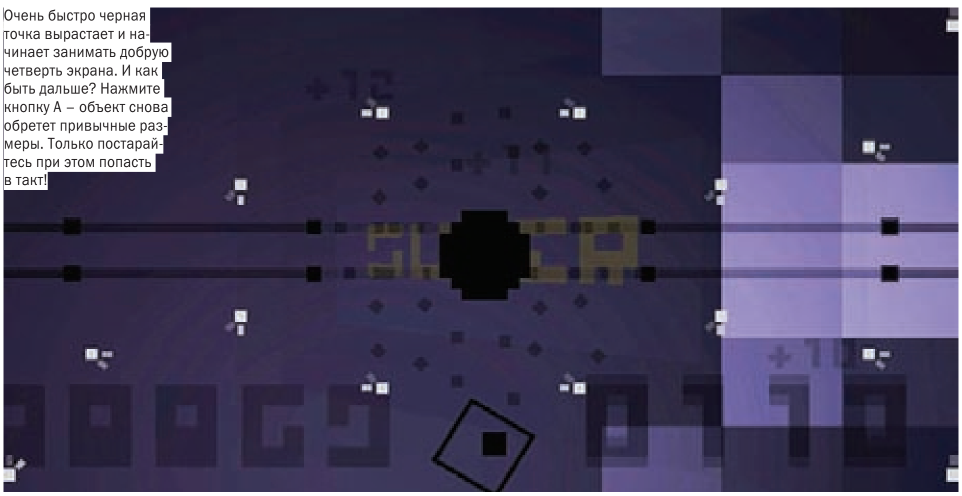
## › Bit.Trip Void ★★★★☆

WiiWare НОВИНКА

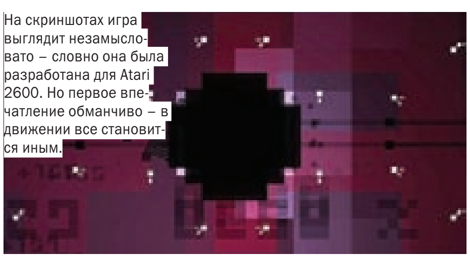
**Жанр:** special.rhythm.music | **Издатель:** Aksys Games | **Разработчик:** Gaijin Games | **Размер:** 40 Мбайт | **Зона:** ALL | **600 Wii Points**

Void – это третья игра серии Bit.Trip, разработчики которой стараются удивить нас не обилием полигонов на экране, а количеством пикселей. В Gaijin Games словно экономят на них, определяя для любой игры строго заданное число. И каждая точка обязательно должна играть важную роль – куда-то стремиться и пульсировать, доставляя игроку в конечном счете массу хлопот. На самом деле, все несколько хитрее, чем кажется на первый взгляд: точки летят по заранее заданным траекториям и в момент соприкосновения с управляемым нами объектом рождают музыкальный бит, который накладывается на уже звучащую мелодию. Упустите хотя бы одну точку – и ритм всей хитрой чип-тюновой композиции будет нарушен. А если все станете делать правильно – звуковая дорожка окажется полноценной, и рано или поздно игра завершится (да-да, она не бесконечна!). Эта нехитрая идея с некоторыми изменениями является основой всех существующих на данный момент выпусков цикла, но в случае с Bit.Trip Void разработчики решили разделить летящие объекты на черные и белые. «Хватать» теперь нужно только черные – лишь при соприкосновении с ними управляемая с помощью нунчака жирная точка растет как на дрожжах и чувствует себя прекрасно. Стоит наткнуться хотя бы на одну белую, наша точка резко уменьшится в размерах, а ритм собьется. Достаточно поймать штук пять, и весь этот странный квадратный мир окрасится в серый, а мелодия станет едва слышной. Попробуйте соприкоснуться еще с парочкой, и музыка совсем затихнет – придется начинать все заново. Звучит незамысловато, но оторваться от этого угловатого безумия будет довольно сложно и любителям таких хитов, как Gears of War или Halo, и поклонникам бесхитростных инди-разработок. Каким-то чудом у Gaijin Games в очередной раз получился маленький шедевр, который сразу после релиза стал едва ли не главной игрой месяца в рамках WiiWare. Главное – поменьше удивляться при взгляде на скриншоты и оставить сомнения в стороне.

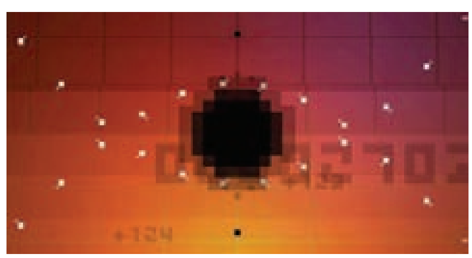
**Алексей Харитонов**



Очень быстро черная точка вырастает и начинает занимать добрую четверть экрана. И как быть дальше? Нажмите кнопку А – объект снова обретет привычные размеры. Только постарайтесь при этом попасть в такт!



На скриншотах игра выглядит незамысловато – словно она была разработана для Atari 2600. Но первое впечатление обманчиво – в движении все становится иным.





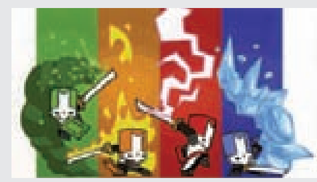

В это трудно поверить, но в Bit.Trip Void есть даже боссы! А так как вы вряд ли догадаетесь, что это они, игра заботливо сообщит обо всем заранее.

# Новости

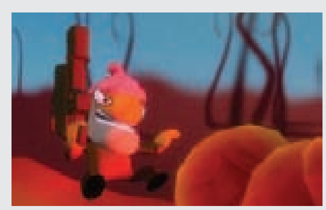
Алексей Косожихин

**Популярнейший сервис по цифровому распространению игр Steam наконец-то пришел на Mac OS X. Несколько десятков игр, включая Torchlight, сборники адвенчур от Telltale Games, а также некоторые ключевые игры от Valve стали доступны Mac-геймерам в первый же день. А головоломную Portal в честь праздника можно было скачать и вовсе забесплатно, чем и воспользовались полтора миллиона счастливчиков.**

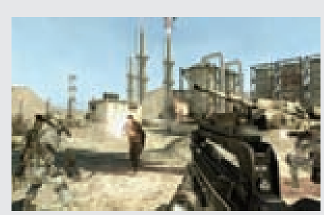
**PSN-версия Castle Crashers медленно, но верно движется к релизу. Разработчики утверждают, что нынешняя версия игры полностью прошла внутреннее тестирование. Порт XBLA-хита сможет похвастаться дополнительными фичами: в игровом режиме Arena игроки смогут делиться на команды, название же новой мини-игры Volleyball говорит само за себя.**



**Zombie Cow Studios, разработавшая замечательный инди-квест Time Gentlemen, Please!, работает над новым проектом. В шутере Privates отряд морпехов, вооруженных презервативами, будет зачищать людские гениталии от неких склизких монстров. Разработчики нацелились на платформу Xbox Live Indie Games, однако уже по описанию ясно, что у игры могут возникнуть проблемы с цензурой. «Игра про вагины на Xbox Live вряд ли появится», – заявил представитель Microsoft.**



**Infinity Ward анонсировала второе скачиваемое дополнение для Call of Duty: Modern Warfare 2. Resurgence Map Pack будет включать в себя три новые карты и две из первой Modern Warfare: Vacant и Strike. Выйдет оно 3 июня (поначалу только на Xbox Live) и будет стоить столько же, сколько и Stimulus Package – 1200 MP.**



## Xbox Live Marketplace

**5 последних скачиваемых игр**
- DOOM II, 35 Мбайт, 800 MP
- Ben 10: Alien Force: The Rise of Hex, 194 Мбайт, 800 MP
- Metal Slug XX, 180 Мбайт, 1200 MP
- Rocket Knight, 359 Мбайт, 1200 MP
- Zeno Clash: Ultimate Edition, 2 Гбайт, 1200 MP

**Демоверсии**
- Green Day: Rock Band, 307 Мбайт
- Tiger Woods PGA Tour 11, 2 Гбайт
- Iron Man 2, 1 Гбайт
- UFC 2010 Undisputed, 970 Мбайт

**Дополнения**
- Just Cause 2 – Black Market 'Boom' Pack, 2 Мбайт, 160 MP
- Dragon Age: Origins – The Darkspawn Chronicles, 345 Мбайт, 400 MP
- Split/Second – Full Vehicle Unlock!, 108 Кбайт, 320 MP
- Split/Second – Track and Mode Unlock!, 108 Кбайт, 320 MP
- Split/Second – Master Unlock!, 108 Кбайт, 560 MP
- Skate 3 – Skate Share Pack, 172 Кбайт, 800 MP
- Skate 3 – Time is Money Pack, 172 Кбайт, 560 MP
- Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers – Expansion Pack 2, 33 Мбайт, 400 MP
- Forza Motorsport 3 – The Exotic Car Pack, 96 Мбайт, 400 MP
- Super Street Fighter IV – Super Shoryuken Pack, 124 Кбайт, 320 MP
- Super Street Fighter IV – Super Femme Fatale Pack, 124 Кбайт, 320 MP
- Batman: Arkham Asylum – Crime Alley Challenge Map, 55 Мбайт, 240 MP
- Batman: Arkham Asylum – Dem Bones Challenge Map, 48 Мбайт, 240 MP
- BioShock 2 – Kill 'em Kindly Game Pack, 659 Мбайт, бесплатно
- BioShock 2 – Zigo & Blanche, 108 Кбайт, 160 MP
- BioShock 2 – Rapture Metro, 659 Мбайт, 800 MP
- Nier – The World of Recycled Vessel, 483 Мбайт, 560 MP
- Lost Planet 2 – Map Pack #1, 63 Мбайт, 400 MP
- Game Room – Game Pack 003, 60 Мбайт, бесплатно
- Game Room – Game Pack 004, 73 Мбайт, бесплатно
- Mass Effect 2 – Equalizer Pack, 25 Мбайт, 160 MP
- Rock Band – Pantera «The Great Southern Trendkill» Album, 366 Мбайт, 1280 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Grateful Dead Pack 03, 206 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – British Steel Live Pack, 293 Мбайт, 1200 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – No Doubt «Tragic Kingdom» Album («Spiderwebs», «Excuse Me Mr.», «Just a Girl», «Happy Now?», «Different People», «Hey You», «The Climb», «Sixteen», «Sunday Morning», «Don't Speak», «You Can Do It», «World Go 'Round», «End It on This», «Tragic Kingdom»), 498 Мбайт, 1600 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (The Smithereens «A Girl Like You», The Smithereens «Only A Memory»), 32-37 Мбайт, 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Classic Rock Track Pack 3, 109 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Alternative Pop 1 Track Pack, 100 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Aerosmith Track Pack, 142 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Band Hero Track Pack 1, 93 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.

# › Things on Wheels ★★★☆☆

XBLA НОВИНКА

**Жанр:** racing.arcade | **Издатель:** Focus Home Interactive | **Разработчик:** Load Inc. | **Размер:** 281 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

Ожидающих слишком многого чаще всего ждет разочарование – это правило полностью подтверждает Things on Wheels. Приготовившийся к славным гонкам с радиоуправляемыми машинками, игрок скачает Things on Wheels, запустит, и все его надежды тут же разобьются вдребезги.

С самого первого взгляда ясно, что разработчики нас в чем-то обманывают. Например, подсовывая едва ли не игру для мобильника вместо толкового проекта, достойного Xbox Live Arcade. На чем бы ни остановился взгляд – везде найдется торчащий гвоздь, мешающий считать новинку удавшейся. Машинки отличаются друг от друга только внешним видом, в циферки характеристик верить не выходит. Дизайн уровней разнообразием не блещет: как и в Smash Cars, место действия жестоко ограничено одной-единственной локацией – в данном случае особняком и окружающей его лужайкой. Сами гоночные треки спроектированы из рук вон плохо: направляющие стрелки практически незаметны, так что велик шанс просто заблудиться. Физика машинок не то что не проработана – ее нет вообще. Врезавшись в препятствие, они в лучшем случае мгновенно останавливаются; в худшем – намертво застревают в текстуре, спасает только кнопка «вернуться к ближайшему чекпойнту». Наконец, разбросанные по уровням бонусы практически ни на что толком не влияют – более того, они не исчезают после того, как их взял один участник заезда, оставляя всем остальным возможность воспользоваться той же самой способностью.

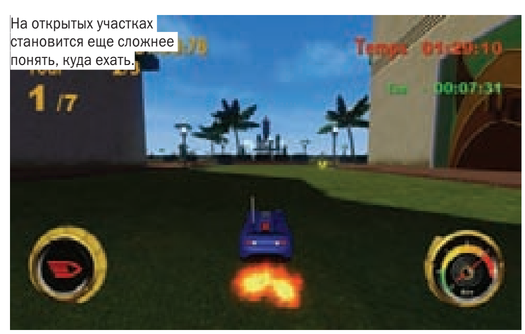
Складывается безрадостная картина, не правда ли? Но вот что странно – если не сломаться и пройти хотя бы два-три уровня, то постепенно многочисленные минусы игры перестают раздражать. Насколько бы плохими не казались отдельные составляющие Things on Wheels, вместе они образуют, в принципе, не самую плохую (и весьма аддиктивную) вещь. Возможно, разработчики действительно всего лишь ошиблись платформой – сделали хорошую игру, но не туда. В любом случае, по нынешней цене брать ее совсем не стоит, а вот на распродаже – другое дело.

**Алексей Косожихин**



Сказать, что в Things on Wheels слабо проработанные пейзажи, – значит ничего не сказать. Иногда их там просто нет.


Обойти соперников легко. Не заскучать после этого на пустой трассе гораздо сложнее.


На открытых участках становится еще сложнее понять, куда ехать.

## Классика

**PS one Classics:**
- Delta Force: Urban Warfare, 112 Мбайт, $5.99
- Bomberman Fantasy Race, 149 Мбайт, $5.99
- Final Fantasy IX, 345 руб.

**Xbox 360 Games on Demand:**
- Battlefield 2: Modern Combat, 6 Гбайт, 2400 MP
- Call of Duty 4: Modern Warfare, 6 Гбайт, 3200 MP
- Battlestations: Midway, 5 Гбайт, 1600 MP
- Top Spin 3, 4 Гбайт, 1600 MP
- Star Wars: The Force Unleashed, 6 Гбайт, 2400 MP
- Battlestations: Pacific, 5 Гбайт, 2400 MP
- Tom Clancy's EndWar, 5 Гбайт, 2400 MP
- Raiden Fighters Aces, 484 Мбайт, 1600 MP
- Brothers in Arms: Hell's Highway, 5 Гбайт, 2400 MP
- Prince of Persia, 5 Гбайт, 1600 MP
- Skate 2, 7 Гбайт, 1600 MP
- Rockstar Games presents Table Tennis, 3 Гбайт, 1600 MP

**Virtual Console:**
- Kirby Super Star, SNES, 800 WP
- Final Fantasy, NES, 500 WP (USA) / 600 WP (EUR)
- Ghoul Patrol, SNES, 800 WP

## › Rocket Knight ★★★★☆

**XBLA, PSN, PC** НОВИНКА

**Жанр:** action.platform.2D | **Издатель:** Konami | **Разработчик:** Climax Group | **Размер:** 359 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена: 1200 MP / 445 руб. / $14.99**

С пустя полтора десятка лет со времени последних приключений, опоссум Спаркстер вновь примеряет броню с джетпаком и меч: в родные земли вторглась армия горных волков, а темный рыцарь Аксель затевает что-то недоброе со втершимися в доверие свиньями.

Rocket Knight, может быть, и напоминает по сюжету сказку для малышей, но на деле является образцовым платформером, словно явившимся из тех дней, когда трава была зеленее и пиксели больше. Изюминку прыжкам Спаркстера придает упомянутый выше ракетный ранец – с ним он способен мощным рывком устремиться в нужном направлении, сметая все на своем пути. Принуждать к миру зарвавшихся волков можно и классическим оружием: мечом да энергетическим ружьем. Попадания по самому Спаркстеру не очень болезненны – на уровень дают целых десять сердечек-хитпоинтов, которые, к тому же, несложно восстановить специальными бонусами. «Жизней» у игрока тоже немало, благо их щедро раздают за сбор разбросанных по уровням кристаллов. Но это только на нормальном уровне сложности – для закаленных на ежах и водопроводчиках ветеранов разработчики приготовили уровень Hard, на котором противники и посильнее, и поумнее.

На своем пути Спаркстер поучаствует также и в воздушных боях, больше напоминающих горизонтальные shoot'em up, и в классических схватках с боссами-на-два-экрана, с заучиванием последовательностей атак и отстреливанием лишних конечностей. К сожалению, счастье длится недолго – в Rocket Knight всего четырнадцать уровней, которые реально пройти часа за два. Хардкорщикам, конечно же, придется повозиться чуть дольше, но обычные пользователи, пробежав всю игру, обязательно потребуют продолжения банкета – а продолжения нет и пока не планируется. Разве что можно вернуться назад и попытаться достигнуть лучшего результата на каком-нибудь уровне.

Но нельзя сказать, что нескромный ценник в $15 Rocket Knight не отрабатывает – просто она берет не количеством геймплея, а качеством. И всем остальным скачиваемым платформерам новинка должна служить отличным примером для подражания.

**Алексей Косожихин**




Используя ракетный ранец, Спаркстер может отскакивать от стен и пролетать таким образом гораздо дальше.




В воздухе придется постоянно увертываться от мин – расстрелять их издалека не всегда успеваешь.

### Прародители

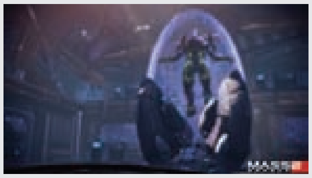
**Оригинальная Rocket Knight Adventures вышла на Sega Mega Drive в 93-м и уже в следующем году обзавелась сиквелом. Геймплей с тех пор не изменился ни на йоту, разве что современная Rocket Knight позволяет себе быть чуточку более двумерной в плане перемещений персонажа. Как ни странно, сериал в свое время оказался недооцененным, и до недавнего времени Konami о нем и не вспоминала.**

## Новости

**Q-Games объявила, что уже в полном разгаре разработка сиквела к последней части одного из самых популярных PSN-сериалов – PixelJunk Shooter 2. Ничего конкретного о содержании новой игры разработчики пока сказать не могут, но, разумеется, обещают выложиться на полную. А для тех, кому еще не посчастливилось ознакомиться с PixelJunk Shooter, они выложили в PS Store демку игры.**



**BioWare придумала новое применение скачиваемому контенту. Следующие DLC к Mass Effect 2 будут не столько рассказывать, что случилось после событий игры, сколько готовить игрока к финальной части трилогии. Уже на июнь запланирован выход «сюжетного» дополнения Overlord.**



**Продолжение знаменитого сериала про синего ежа не выйдет раньше конца этого года. Ранее разработчики собирались выпустить Sonic the Hedgehog 4 уже летом, но теперь им потребовалось больше времени, чтобы «удостовериться в высоком качестве игры, которое удовлетворит всех фанатов».**

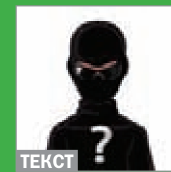


**Циркулирующие в Интернете слухи очень подробно расписывают платный сервис PSN+, который Sony как будто бы анонсирует на грядущей выставке E3. За $10 в месяц подписчики получат особую гарантию на «железо» своих консолей, межигровой голосовой чат, бесплатные PSone-игры и PSP Minis, эксклюзивный скачиваемый контент и многое другое. Мультиплеер при этом, в отличие от Xbox Live, так и останется общедоступным. Представители Sony эти слухи комментировать отказались.**



# Банзай!

**Японская поп-культура глазами энтузиастов**



ТЕКСТ
Радик Валентинов

**ИНФОРМАЦИЯ**

Аниме:
Волчица и пряности
Формат:
телесериал, 13 серий
Режиссер:
Такэо Такахаси
Издатель:
Reanimedia
Год премьеры:
2008
Студия:
IMAGIN
Наша оценка:
нетипичное аниме
в идеальном издании



**Вверху:** Скользкая натура Хлоя – персонаж, придуманный специально для сериала.



# Волчица и пряности

Вслед за томиками одноименной манги до российского рынка добрался рисованный сериал, не так давно перекроивший представления японских зрителей о том, каким может быть «аниме поздней ночи».

Условное европейское Средневековье. Странствующий торговец Крафт Лоуренс покидает деревеньку хлеборобов с нежданной попутчицей Холо – местной богиней урожая, которая решила вернуться в родные северные края. Чтобы не травмировать новоиспеченного компаньона, Холо приняла облик рыжеволосой девушки с ушками и пушистым хвостом, хотя на самом деле она волчица величиной с пятиэтажный дом, живущая сотни лет. Заручившись обещанием Лоуренса сопровождать ее до холодного Йойса, Холо быстро включается в коммерческую деятельность торговца – ведь от успеха гешефтов зависит судьба всего путешествия (к тому же прагматик Лоуренс поставил условие: Холо должна будет расплатиться с ним за одежду, еду и ночлег на постоялых дворах). Переезжая из города в город, они заключают сделки с купцами и гильдиями, ввязываются в разного рода экономические авантюры и с каждым днем всё сильнее притягиваются друг к другу. Ну да: сериал о самой симпатичной паре валютных спекулянтов за всю историю японской анимации.

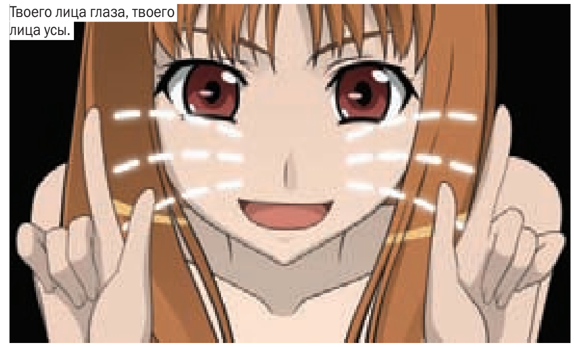
Три вариации «Волчицы» – иллюстрированные повести Исуны Хасэкуры, манга Кэйто Коумэ (на русском языке ее издает «Истари комикс», уже вышли два тома, осенью ожидается третий) и оба 13-серийных сезона аниме – плотно завязаны на экономике. Лоуренс подробно объясняет партнерше специфику торговых операций, рыночную конъюнктуру, рассказывает о тонкостях налогообложения, делится профессиональными хитростями и просто учит торговаться на базаре. Холо всё схватывает на лету и приятно удивляет учителя. Первое их крупное дело связано с игрой на девальвации определенной серебряной монеты. Если называть вещи своими именами, читателю и зрителю «в доступной игровой форме» подаются азы экономической теории – и следить за этими манипуляциями было бы убийственно скучно, когда бы Холо с Лоуренсом были выписаны спустя рукава. К счастью, мудрая волчица с благородным барыгой образуют настолько слаженный и выразительный дуэт, что даже полностью разговорные серии не кажутся потерей времени. Совсем наоборот: суть здесь не в экшне (хотя от боевых сцен с участием «истинной формы» Холо по коже пробегает, что называется, холодок), а именно в разговорах, в развитии отношений между коммерсантом и его «юной» спутницей, в которой уживаются невинная бесстыдница, сладкоежка, пьянчужка, чистюля, искусная манипуляторша, капризный ребенок и грозный хищник. Получается, если хотите, анимешный «Уолл-стрит» в фэнтезийных тонах – с поправкой на общую романтичность, возлияния и обжорство яблоками.

Компания Reanimedia только что выпустила в России первый аниме-сезон: тринадцать серий, две сюжетных арки со встав-

ным эпизодом, не входившим в японскую ТВ-трансляцию. DVD-бокс содержит четыре диска и красочный 40-страничный буклет-путеводитель по миру и персонажам. Как это принято у издателя, помимо японской звуковой дорожки и русских субтитров, на дисках записан полный русский дубляж, едва ли уступающий изначальному озвучению. Молодая актриса Ольга Мацкевич блестяще передает обаяние героини-волчицы: ее Холо живая, задорная, кокетливая, обидчивая, с хитрецой – и это, конечно, главная удача дубляжа. Озвучивший Лоуренса Василий Марков порой чересчур театрален, но они с Ольгой отлично работают в паре; убедиться в этом можно на YouTube, где доступны ознакомительные фрагменты нескольких серий. Другим достижением студии стали вступительная и финальная композиции, исполненные певицей Алёной Беседой (см. ролики на PC-диске к этому номеру «СИ») – как и во время локализации «Меланхолии Харухи Судзумии», в Reanimedia посчитали, что дубляж будет неполон без перепетых вокальных номеров. По поводу начальной песни можно спорить, а закрывающая песенка, эдакая детсадовская игра в Пола Маккартни, однозначно выигрывает в русском варианте – просто потому, что англоязычный оригинал был подпорчен сильнейшим японским акцентом вокалистки.

«Волчица и пряности» – история, вообще говоря, уникальная. До появления этого сериала японская ТВ-аудитория не подозревала, что в позднем ночном эфире возможна такая вещь, как нескучная экономическая эпопея, почти целиком выстроенная на разговорах. Оказалось, что подобного рода аниме – неспешное, но при этом увлекательное, уютное, с яркими действующими лицами и мастерски написанными диалогами, прекрасно подходит для взрослых зрителей, пресыщенных экранным мельтешением. Сверхпопулярную (в отличие от того же «Союза Серокрылых») «Волчицу», пожалуй, можно назвать провозвестницей новейшей волны аниме, всех этих сериалов, где так много и хорошо общаются: Bakemonogatari, The Tatami Galaxy, House of Five Leaves. Зрители доказали продюсерам, что мультипликация с «говорящими головами» совсем не бесперспективна, когда за дело берутся люди, для которых драматургия не сводится к вечным анимешным штампам. Нельзя сказать, что авторы «Волчицы» окончательно воспарили над типовым набором черт «ночного аниме» – там полно фан-сервиса, Холо с удовольствием щеголяет без одежды и периодически отыгрывает кавайную няшку – но это не раздражает и уж тем более не дает повода для стыда (к слову, на коробке указано мягкое возрастное ограничение: для зрителей с 12 лет). Чего не хватает «Волчице»? Финала. Тринадцатая серия знаменует лишь часть повествования, о лицензировании второго сезона Reanimedia пока не объявляла – да и тот не расставляет точек, ведь в Японии продолжают выходить повести. Это не значит, что сериал стоит игнорировать: он ценен своеобразием, занимает достаточно важное место в текущей анимешной табели о рангах, а русский дубляж делает его как никогда доступным для нашей аудитории. Второй сезон можно посмотреть в фэнсубах, зато бокс-сет первого теперь украсит любую аниме-коллекцию. **СИ**


Яблоки – настоящая страсть Холо. Девица способна поглощать их почти безостановочно.


Твоего лица глаза, твоего лица усы.


**Вверху:** Концессионеры делят шкуру неубитого медведя.


**Слева:** В первом сезоне персонажи успевают добраться из деревни Пасроэ в крупный «церковный город» Рюбинхайген, миновав по пути городки Пассио и Поросон.


Холо не привыкла стесняться наготы своего человеческого тела.

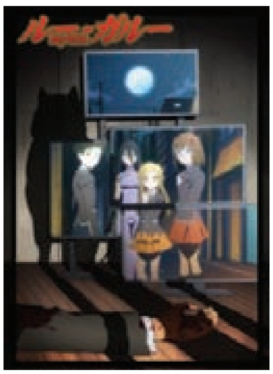
**По мотивам «Волчицы и пряностей» существуют две видеоигры производства ASCII Media Works, обе изданы только в Японии на Nintendo DS. Boku to Horo no Ichinen («Наш первый год с Холо», 2008) и Umi o Wataru Kaze («Ветер, гуляющий над морем», 2009) являются смесью визуальной новеллы, экономической стратегии и романтического симулятора. В обоих проектах игрок управляет Крафтом Лоуренсом, а сюжетные линии отличаются от тех, что выведены в повестях, манге и аниме.**



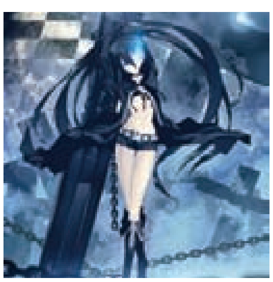



# Новости

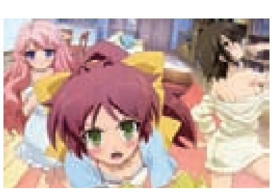
**Девичья поп-группа Scandal, отметившаяся записью песен для сериалов Bleach и «Стальной алхимик: братство», в полном составе попадет в полнометражный аниме-фильм Loups-Garous по роману Нацуко Кёгоку. Картина, которая появится на экранах в августе, рассказывает о борьбе старшеклассниц недалекого будущего с коварным маньяком.**



**Задерживается выпуск OVA Black Rock Shooter: DVD с 50-минутной интерпретацией музыкального клипа Мику Хацунэ увидит свет не 25 июня, как сообщалось раньше, а 24 июля. Обещана и бесплатная официальная веб-трансляция. Напомним, что BRS – совместный проект режиссера Ютаки Ямамото (Kannagi) и музыканта-электронщика ryo.**



**В июльском номере журнала Shonen Ace сообщается о начале производства второго сезона аниме-комедии Baka to Test to Shoukanjuu. Новость хорошая, но ждать продолжения 13-серийного цикла фэнам придется больше, чем полгода: премьера в японском эфире состоится не раньше января 2011-го.**



## Главная статья экспорта

Судя по результатам исследования, проведенного специалистами Токийского политехнического университета, жители Страны восходящего солнца уверены, что основным японским культурным экспортом должна быть анимация. 56.9% из 1000 респондентов в возрасте от 15 до 49 лет высказались в пользу аниме, вторым по популярности явлением стала манга. Также участники опроса назвали (в порядке снижения частоты упоминаний) японскую кухню, ландшафтный дизайн, видеоигры, традиционное искусство, изделия народных промыслов, архитектуру, музыку, литературу, кино, моду, культуру «айдолов» и фотографию. В ответ на вопрос о том, какие аниме-произведения должны представлять Японию мировой аудитории, большинство опрошенных назвали ТВ-сериалы Dragon Ball, Mobile Suit Gundam и Doraemon. Интересно, что правообладатели несколько раз предпринимали попытки привить «Дораэмон» в нашей стране, но телеканалы упорно отказываются приобретать детский сериал про кота-робота. Не помогла даже радиоуправляемая модель Дораэмона, подаренная в 2008 году тогдашним японским премьером Таро Асо сыну российского президента Илье Медведеву.



## Моделист-затейник

Режиссер Коу Мацуо (Kure-nai, Red Garden) и сценарист Ёскэ Курода («Хеллсинг»,) заняты на студии Sunrise необычным проектом, приуроченным к 30-й годовщине с начала продаж пластиковых моделей «боевых доспехов» Gundam. Трехсерийный цикл под сложным названием Mokei Senshi Gunpla Builders Beginning G расскажет о нашем современнике – парнишке Хару Ирэе, коллекционирующем модельки гандамов. Согласитесь, оригинальный способ развить НФ-вселенную: раньше героями аниме становились пилоты машин смерти, а сегодня им на смену приходит пацан с полкой, заставленной миниатюрами. MSGBBG фактически станет рекламой новой серии моделей Beginning Gundam – очередного набора в линейке «доспехов», которых с 1980 года продано уже более 400 миллионов штук. Модельки гандамов появлялись в аниме Genshiken и Keroro Gunso, но там они фигурировали на периферии кадра, а здесь вокруг пластмассовых машин вращается весь сюжет. Показ первой серии состоится летом.




**Продолжается вынужденный аттракцион невиданной щедрости: основные российские издатели аниме практически полностью отказались от разбиения сериалов на несколько DVD-томов по 3-4 серии в каждом и спешно переоформляют старые позиции своих каталогов в большие бокс-сеты по сниженным ценам. До конца июня MC Entertainment планирует представить все три сезона «Рубак» (Slayers) в виде двух шестидисковых боксов по цене в 500 рублей за штуку, а уже сегодня можно приобрести трехдисковое коробочное издание сериала «Агент паранойи» всего за 300 рублей. Причем речь идет не об упрощенных или «региональных» версиях – это двухслойные DVD-9 с субтитрами, а также русской и японской звуковыми дорожками.**






# Мини-обзоры

## ファーストスクワッド

## Первый отряд (Blu-ray)

**ИНФОРМАЦИЯ**

Название:
Первый отряд
Режиссер:
Ёсихару Асино
Год премьеры:
2009
Регион:
Россия
Наша оценка:
слабое издание интересного фильма




Обойти вниманием первый российский аниме-релиз на Blu-ray (не считать же таковым CG-фильм «Обитель зла: вырождение»?) мы просто не можем. Хотелось, чтобы лента о пионерах-героях была достойно представлена на BD, но увы – диск у компании CD Land получился из рук вон плохой. В мутноватом Full HD записана только укороченная 57-минутная копия фильма, а SD-версия с псевдодокументальными вставками доступна в качестве единственного пункта меню дополнений. Звук только русский, субтитров нет. Ценник в районе 500 рублей совсем не располагает к приобретению такого диска-огрызка. В отличие от предыдущего ведущего рубрики «Банзай!», я не считаю «Первый отряд» чудовищной неудачей и уверен, что фильм заслуживает лучшего издания на Blu-ray. Подождем американскую редакцию от Sony Pictures.



**Вверху:** Сиротка Надя Русланова, агент Шестого отдела внешней разведки СССР, звонит куда следует.

## ストライクウィッチーズ

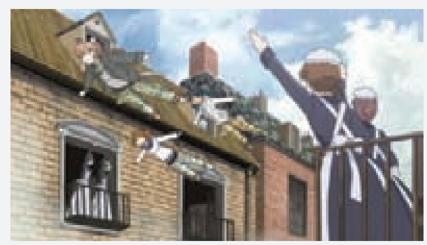
## Strike Witches: Complete Series

**ИНФОРМАЦИЯ**

Название:
Strike Witches: Complete Series
Режиссер:
Кадзухиро Такамура
Год премьеры:
2008
Регион:
США
Наша оценка:
пример хорошего фан-сервиса




В 1940-х годах на Земле идет битва между таинственной расой пришельцев-«невроев» и девочками-подростками из интернациональных отрядов «штурмовых ведьм». Девчата управляют особыми турбовинтовыми аппаратами, превращающими пилотов в эдакий гибрид Карлсона и боевой волшебницы, сверкающей в камеру трусиками. Лебединая песнь, закатный хит студии Gonzo и лучшее аниме в жанре «кавайные девочки против зловещих геометрических фигур», этот фан-сервисный комедийный экшн выпущен американской компанией FUNimation в двухдисковом боксе. 13 серий записаны в «улучшенном» варианте, без цензурных купюр, памятных многим по японскому телепоказу и фэнсубам. Подборка бонусов скромна (заставки без титров, аудиокомментарий актеров озвучения), но в коробку вложена нашивка 501-го истребительного крыла, в составе которого служат героини.



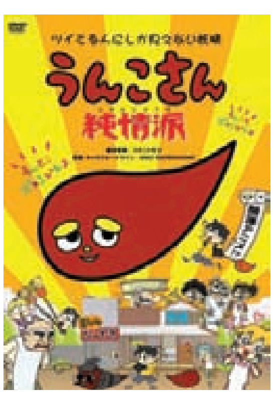
**Вверху:** Одетые бабы по небу летят!

## うんこさん 純情派

## Unkosan Junjyoha

**ИНФОРМАЦИЯ**

Название:
Unkosan Junjyoha
Режиссер:
Ия Сакота
Год премьеры:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
ад и погибель




Творческие люди в Японии обладают пугающей способностью обращать любые существа и субстанции в развеселых персонажей-маскотов. Порой креативщики превосходят сами себя, и возникают сериалы вроде «Унко-сан», с главным героем в виде болтливой, простите великодушно, какашки-попрыгуньи. Выполненная в технике Flash-анимации история Унко, его родственников и друзей ничем не выделялась бы среди других абсурдистских детских аниме, если бы не происхождение, коричневый цвет и аэродинамическая форма действующих лиц. Те три минуты, что идет каждая серия, страсти на экране бушуют поистине шекспировские – вне всякого сомнения, Шекспир и сочинял бы нечто подобное, будь он пожизненно заперт в туалетной комнате. На DVD поместился весь 32-минутный второй сезон, в котором Унко-сан покидает родной остров и оказывается в мире людей, а те смотрят на него… с презрением.




**Вверху:** Вот дерьмо.

# Манга

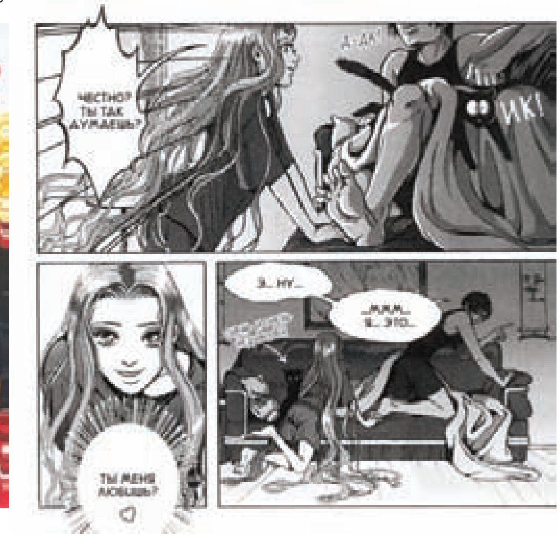
## Сунсний мур: стезя духа, том 1

**ИНФОРМАЦИЯ**

Название:
Сунсний мур: стезя духа, том 1
Автор:
Олеся Холодчук
Первая публикация:
«Палма Пресс», Москва, 2010 г.
Наша оценка:
заслуживает ознакомления

Дмитрий Сторжаров – восемнадцатилетний юноша, в чьих жилах течет кровь бурятских шаманов; на жизнь он зарабатывает тем, что помогает милиции расследовать преступления с мистической подоплекой. Столкнувшись с деяниями убийцы по прозвищу «Черный Данко», Стожаров понимает, что перед ним крайне опасный противник. В это же время судьба сводит Дмитрия с весьма эксцентрической парой – братом и сестрой Березиными… Комикс кировской художницы Олеси Холодчук начинается ровно так, как должна начинаться русская манга: в кулуарах Госдумы нечистого на руку депутата задирает гигантский медведь из ада. Эффектный старт ведет к череде эпизодов, пусть и насыщенных отечественным колоритом (пейзажи провинциального городка, чай на веранде, береза как тотемное дерево, домовой из лаптя, дух бани), но восходящих к совершенно конкретному первоисточнику – манге Tokyo Babylon (1990-1993) японской арт-группы CLAMP. «Сунсний мур» – не дословная переделка, однако крайняя близость произведений портит общее впечатление от русского комикса.







## Первый отряд: момент истины, том 1

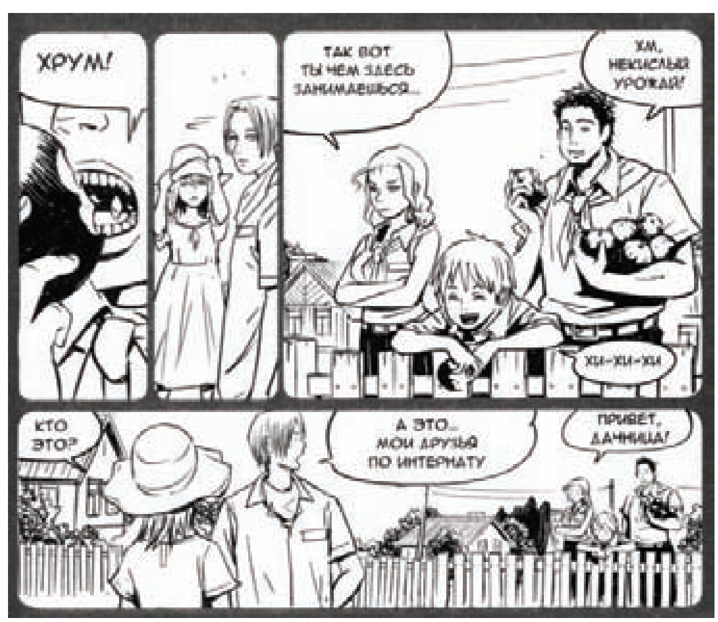
ファーストスクワッド

**ИНФОРМАЦИЯ**

Название:
Первый отряд: момент истины, том 1
Авторы:
Энка Сугихара, Михаил Шприц, Алексей Климов
Первая публикация:
«АСТ»/»Астрель», Москва, 2010 г.
Наша оценка:
красиво, но мало

Комиксная адаптация фильма о битве нацистских оккультистов с советскими детьми-экстрасенсами разделена на два тома. Первый, только что вышедший, читается на западный манер, слева-направо, и заканчивается на сцене прибытия Нади в штаб Шестого отдела под начало генерала Белова. 126 страниц, не так уж много – зато здесь интересно выискивать мелкие отличия от аниме, коих хватает. Например, в сцене воровства яблок Лёня лазит по дереву с завязанными глазами и сначала знакомится с девочкой наощупь; в драке на берегу старец-монах успевает здорово помять лицо одной из фашистских лазутчиц; Надю во сне навещают погибшие родители. Энка Сугихара принципиально не пользуется текстурами («скрин-тонами»), предпочитая штриховку, и рисует горизонтальные, а не вертикальные, как принято в Японии, текстовые облачка – отчего манга приобретает нотки европейского комикса, безболезненно теряя часть своей «японскости». Продюсеров «Отряда» можно поздравить: с художником им крупно повезло.



# Игры

## Hatsune Miku -Project DIVA- Dreamy Theater

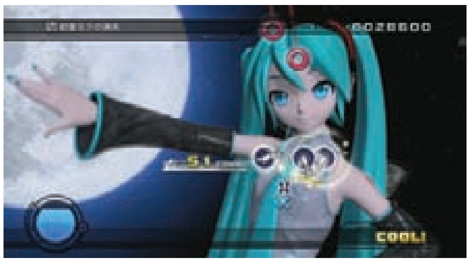
### 初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター

**ИНФОРМАЦИЯ**

Название:
Hatsune Miku -Project DIVA-Dreamy Theater
Платформа:
PSP/PS3
Авторы:
Sega, Crypton Future Media, Inc.
Релиз:
24 июня 2010 г.

Мику Хацунэ, Мейко Хаиго, Лука Мегуринэ, Рин и Лен Кагаминэ – имена виртуальных идолов-вокалоидов известны многим поклонникам музыкальных игр лучше, чем имена многих поп-звезд из плоти и крови. Недавно мы рассказывали о сиквеле PSP-игры Project DIVA, а теперь появилась информация о том, что в конце июня «Дива» получит не только прямое продолжение, но и расширение Dreamy Theater, по сути представляющее собой порт игры на PS3. Апдейт позволит перенести сохраненные данные на домашнюю консоль и продолжить игру, теперь уже в HD-графике. Картинка улучшится не только из-за возросшего разрешения: Sega сообщает о переработке графического движка и добавлении «новых визуальных элементов». Что бы это ни означало, Project DIVA станет гораздо красивее, чем была на экранчике PSP.







# FAQ

**Что такое superflat?**
Этим термином, придуманным современным художником Такаси Мураками, обычно описывают постмодернистское течение в японском изобразительном искусстве, связанное с усвоением и переработкой традиционной для второй половины XX века эстетики аниме и манги, скрещиванием этой эстетики с канонами исторической японской живописи. К авторам superflat-произведений относят, в частности, самого Мураками, художников Тацуюки Танаку, Ёситомо Нару и Аю Такано, аниматора Кодзи Моримото (Beyond, Noiseman Sound Insect), мангаку Хитоси Томидзаву (Alien 9).



**Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru**

# Тем временем в Интернете

## Сайт сериала «Макрон-1»

**ИНФОРМАЦИЯ**

Название сайта:
Сайт сериала «Макрон-1»
Адрес:
http://www.macron1.ru
Язык:
русский

Всем, кто помнит боевого робота Макстара и троицу его пилотов, отважного Нейтана, мудрого профессора Шагала, принца Абихана и злодеев из корпорации ГРИПП, посвящен фэнский ресурс по аниме, изначально носившему название Sengoku Majin Goshogun. К нам сериал пришел в европейском варианте в 1992 году, навсегда запав в душу «поколения 76-82», как раз начинавшего снимать пионерские галстуки и собирать вкладыши от жвачки Turbo. А ведь существует еще полнометражный фильм, книги, артбуки – обо всём этом можно узнать на сайте.

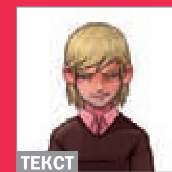


# Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

# Titsbuster

**Ажурное счастье**



ТЕКСТ
Бен Хорни



Греческий философ Плотин верил в существование некоего космического разума, а также в единую мировую душу и процесс эманации. Вообще-то, все, кроме последнего, он позаимствовал из философских трудов Платона (собственно, учение Плотина и называется «неоплатонизм»), доработок, сделанных Аристотелем, и индуистской философии. Так что же такое эманация? Для того чтобы лучше объяснить, греки придумали два метафорических образа: исток, дающий начало реке, но неисчерпаемый, или Солнце, изливающее из себя лучи, но остающееся таким же светлым. На самом деле, все можно рассказать и объяснить проще. Например, так: есть необходимость в том, чтобы низшее было порождено высшим, но нет необходимости в том, чтобы высшее породило низшее; таким образом, Единое порождает низшее без всякой необходимости, низшее же порождено Единым и необходимо. Все равно непонятно? Не отчаивайтесь, вряд ли эти знания пригодятся. Даже на философских факультетах неоплатонизм не любят, что уж говорить о видеоиграх!

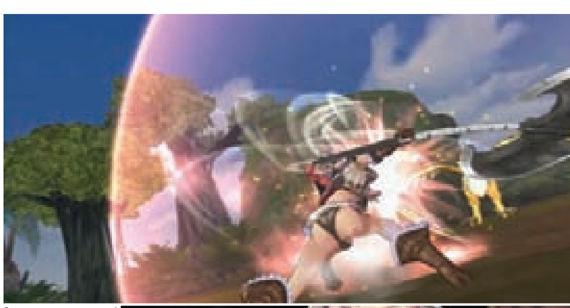
## Atelier Totori: Alchemist of Arland 2 (PS3)

Неужели кто-нибудь действительно может получать удовольствие от прохождения Atelier <вставить нужное слово>? Почему здесь такой слащавый анимешный сюжет, карамельные девочки и что это вообще – JRPG, симулятор свиданий или альбом с красивыми картинками, перелистывать которые предлагается весьма своеобразным образом, а именно – бегая по некрасивым локациям и долго прокачиваясь? Такие вопросы любят задавать читатели на форумах или в своих письмах. Признаться, для автора этих строк смысл существования сериала до недавнего времени тоже оставался загадкой.

Первый PS3-выпуск сериала – Atelier Rorona: Alchemist of Arland – появится в Европе и США в третьем квартале этого года. В нем на месте все грехи сериала, но есть и вполне очевидные достоинства: полигональная графика и светящееся нижнее белье главной героини. Светятся трусики почему-то только рядом с необычными грибами в подземельях, но кого эти мелочи волнуют?

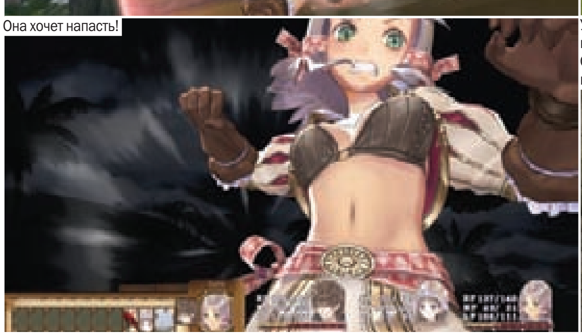
Сиквел предложит вниманию геймеров и другие подробности нелегкой девичьей жизни. В частности, не последнюю роль теперь играет воинствующая барышня, по доброй традиции всех анимешных драчливых тётьоблаченная не в доспехи даже, а какой-то средневековый купальный костюм. Коротенькая юбочка, перчатки по локоть и сапоги, которые кратко можно описать как пример жесточайшего фасонного самоубийства, пожалуй, являются единственными элементами одежды, все остальное – инструмент фансервиса.

И все бы ничего, если бы Atelier Totori с порога не заявляла о том, что не желает меняться и во всем хочет быть похожей на Atelier Rorona. А это, к слову, означает несколько часов утомительных визгливых, ничего не сообщающих диалогов, способную ввести в летаргический сон боевую систему и… Ну, теперь тут хоть взрослые девушки есть. Чего-то большего требовать было бы все равно бессмысленно, а вот девушки – это всегда хорошо.

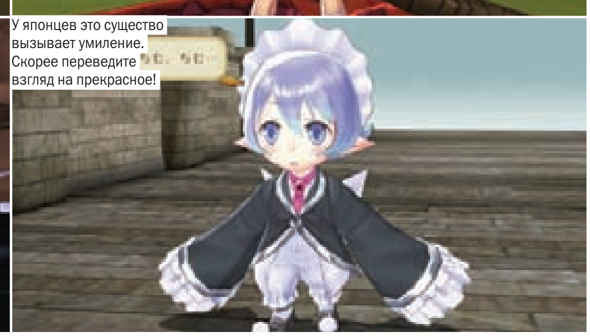




Кажется, в таком наряде в лес ей лучше не ходить. А то как бы ненароком не пришлось прокачиваться…



Она хочет напасть!



У японцев это существо вызывает умиление. Скорее переведите взгляд на прекрасное!

# Во все глаза

## Короткой нежной строкой

Мы вынуждены снова обратиться к чудесной Nier. Причина проста: вышло дополнение, которое если не сделало игру лучше, интереснее, красивее или просто достойной тех денег, что просит за нее издатель, то хотя бы раздело как следует ту самую «спорную» героиню. На самом деле ничего она не спорная, а самая настоящая Героиня с большой буквы. И чтобы избежать очередных обсуждений того, что в ее теле, дескать, засела душа вихрастого мальчишки, и потому любить ее не очень хочется, напомним, что в некоторых религиях у женщин вообще не предусмотрено души, не может ее быть, как ты ни бейся. В христианстве раньше тоже так считали, но потом передумали.



Ух ты, какие… люди! Отвлекитесь на секунду от богини справа и присмотритесь к лицу гордого японца. Это же Джордж Такеи, всем нам известный по роли в классическом, самом первом сериале Star Trek. Но что Сулу забыл в Red Alert 3? Вернитесь к богине справа. Ответ перед вами.



Кажется, «поющая девчушка» (предлагаем называть ее именно так, игнорируя настоящее имя) станет приглашенной звездой каждого второго выпуска Titsbuster!



Глубинная философия сюжета – вот залог популярности бренда Metal Gear.

Уже совсем скоро в продажу поступит Neptune – игра про анимешных девочек, которые на самом деле игровые консоли. Вряд ли кто-нибудь мог подумать, что приставки делятся в том числе на пышногрудых и плоских, а оно, оказывается, так тоже бывает.



Мы заботимся о наших читателях и показываем только пышногрудые игровые консоли.



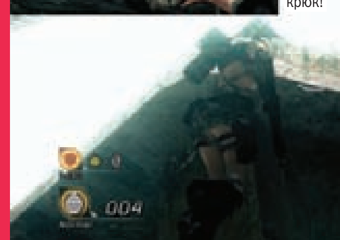
Где же у нее дисковод? Куда же вводить диск?

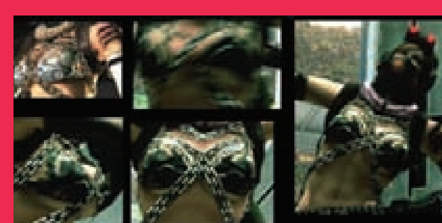
**В центре внимания!**
Вообще-то, Lost Planet 2 игра довольно спорная. Вряд ли вы где-либо встретите оценку выше семи баллов, и умные западные рецензенты умело мотивируют это тем, что, дескать, сложно все очень и непродуманно. Ложь! Наглая ложь! Корень всех проблем – отсутствие полноценной кампании за Femme Fatale, т.е. девушек. За девушек (которые очень похожи на Чунь Ли!) можно играть в мультиплеере, но своей главы в общей истории для них пожалели.

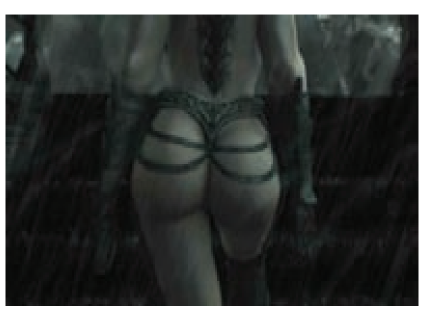




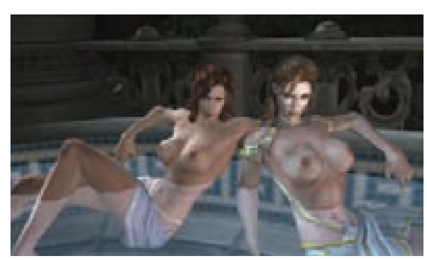
Capcom! Спасибо тебе за крюк!







Наверняка в школе вы подшучивали над названием сериала Prince of Persia, который в прессе любили сокращать до PoP. А между тем, PoP – это очень точное определение. Для Warrior Within, например.



Если вы представляли себе Грецию именно так (версия God of War), то скучное и умное вступление должно было убедить вас в том, что это обман. Прежде всего греки любили хорошо думать, а уже потом – женщин. И во что превратилась Греция сегодня? Другим наука, все надо делать наоборот!

**Ведущие рубрики:** Александр Щербаков
Святослав Торик

# RETROACTIVE



ТЕКСТ
Святослав Торик




**ИНФОРМАЦИЯ**

Год выхода:
1992-1997
Жанр:
action.tactical.modern
Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Granite Bay Software/ Electronic Arts
Платформа:
Mega Drive, PlayStation и другие

## › Desert/Jungle/Urban/ Soviet/Nuclear Strike

### От винта!

**Вверху справа:** Вот как можно было рисовать на текстурах обычные русские слова, но при этом называть персонажей Владимир Чаушеску и Иван Уралия?

В середине восьмидесятых в моду вошли домашние игровые консоли для массовой аудитории. Скажем, Sega Master System. А почему? Потому что именно там появлялись классные игры. Вроде Choplifter (правда, ее как раз портировали с полноценного компьютера Apple II). Вид сбоку, слева направо летает спрайтовый вертолет, стреляет во врагов и (фишка!) периодически спускается за военнопленными и отвозит назад на базу. Связка Master System плюс Choplifter очень воодушевила легендарного Трипа Хокинса, главу небольшой компании Electronic Arts. Он тут же пошел к своему бывшему сотруднику – опытному программисту Майку Позейну, и предложил сделать игру «как Choplifter, только круче» для еще только готовившейся к выходу Sega Mega Drive. Тот посмотрел свои старые заготовки, ознакомился с технической документацией по консоли и вернулся к Трипу с новой идеей: не повторять хит в чистом виде, а выдумать нечто свое. С иной игровой механикой, 3D-моделями, оцифрованными видеороликами, но все равно про вертолеты и спасение людей. Так проекту с кодовым названием Beirut Breakout был дан зеленый свет.

В процессе разработки периодически возникали трудности. Позейн мечтал о полноценном симуляторе вертолета. Из-за технических ограничений получалось сделать его только в изометрии, зато управление оставалось таким, будто игра идет от первого лица со всеми сопутствующими «радостями». К счастью, гибельность подхода выявилась на ранних стадиях, поэтому грядущий хит удалось спасти, отказавшись от точного следования законам физики и некоторых особенностей настоящего боевого вертолета. На правах руководителя проекта Майк все же оставил возможность для «реального управления» в финальной версии игры,

но я не знаю ни одного самоубийцы, который добровольно включает With Momentum в опциях.

В помощь Майку директор Electronic Arts отрядил сотрудника Джона Мэнли, тоже опытного программиста и дизайнера. Поскольку больше придумывать игровой процесс оказалось некому, коллеги решили сделать это сами и сразу же возникли разногласия. Позейн не был большим поклонником видеоигр, и ему не нравилась линейная система прохождения с уровнями, бонусами и боссами. Он хотел, чтобы события разворачивались на открытом пространстве, и я не знаю, в каких застенках гигантской махины EA сейчас томились бы разработчики GTA, если бы геймер до мозга костей Мэнли не настоял на разделении игры на миссии и на сборе бонусов. В итоге получилось ни нашим, ни вашим: приятные сюрпризы превратились в единственный способ пополнить ресурсы вертолета, зато миссии дробились на задания, которые можно было выполнять более или менее в любом порядке.

Разобравшись с геймдизайном, Позейн задумался о выводе графики. Очень хотелось сделать что-нибудь эффектное, так что он решил попробовать 3D-моделирование. Понятно, что в чистом виде 3D-графика 16-битной приставке не светила, поэтому Майк позвонил своему другу Тиму Кэлвину. Тот создал и отрендерил несколько 3D-моделей, затем уменьшил их до нужного размера и раскрасил в соответствии со строгими требованиями консоли. Получившееся Тим превратил в статичные картинки, поворачивая каждую модель и отдельные ее части вокруг собственной оси и «фотографируя» ее во всех положениях. Вдобавок он попробовал сделать то же самое, рисуя спрайты попиксельно, но Позейну и Мэнли больше понравился первый вариант. Если как следует приглядеться к моделям в Desert Strike, можно увидеть характерные «стыки полигонов» и даже посчитать количество кадров-картинок у объектов.

Еще одна тонкость, связанная с графикой, заключалась в том, что разрешение новой приставки от Sega составляло всего 320x240 точек. Майк хотел, чтобы в каждый момент времени на игровом поле находилось побольше объектов, но при этом не приходилось жертвовать качеством (читай: размером) спрайтов. Поэтому он разработал динамическую систему отображения: с поворотом вертолета камера двигалась по эллиптической траектории таким образом, чтобы игровое поле всегда было перед кабиной вертолета. Заодно сохранялось и необходимое с точки зрения Позейна ощущение, будто действуешь от первого лица.

**Справа:** С географией у разработчиков некоторые проблемы: эта пустыня, по их мнению, находится где-то на перевалах Кавказа.




**Внизу:** Исторической хроники монтажеры видео не чурались. Мало им, извергам, пьяного Ельцина!






Вот что всегда раздражало в 16-битных «страйках» – так это необходимость лезть в меню паузы, чтобы выяснить, чего и сколько у меня осталось. В 32-битных версиях все данные вынесены на основной экран.

В результате долгой и кропотливой работы получился забитый под завязку мегабайтный картридж – Позейн говорил, что после всех оптимизаций свободными оставались всего шесть байт. Что не помешало игре стать самым продаваемым на тот момент продуктом от Electronic Arts. Desert Strike была портирована для Amiga (причем под это дело перерисовали часть графики, а звуки записали на настоящих армейских тренировках), затем для SNES, Atari Lynx, Sega Master System и Game Boy. В 2002-м вышел прямой порт Desert Strike Advance для понятно какой карманной системы, а в 2006-м в рамках программы EA Replay – в составе эмулятора «Сеги Мегадрайв» для PlayStation Portable.

## Буря в приставке

То, что получилось в итоге, сейчас бы прокляли, назвали «слабенькой аркадой» с завышенной сложностью и припечатали ехидным комментарием из серии «для тех, кто оказался на необитаемом острове с приставкой и одним картриджем». Несмотря




Вот вам смешно, а у меня целая тетрадка была с паролями от первой трилогии.




Несмотря на то, что большинство миссий интуитивно понятны (что может сделать боевой вертолет, кроме как расстрелять?), к каждому заданию прилагается картинка и описание, а впоследствии еще и короткий видеоролик.






на то, что сложность Desert Strike: Return to the Gulf была и по тем временам достаточно высокой (управление, несмотря на все усилия Джона Мэнли, оставляло желать лучшего), игра была вполне себе проходимой, и лично мне удалось ее одолеть за несколько вечеров. Все претензии – уловки лентяев, они сводятся к тому, что ни один из четырех уровней не берется нахрапом и наглостью. Просто нужно понимать: жанр action.tactical в шапке статьи – это не для красного словца.

Если не избегать высокопарных фраз, то Майк Позейн в некотором смысле опередил время. Двадцать лет назад при попытке описать Desert Strike мы бы сказали что-то вроде «вертолет летает по уровню, подбирает бонусы, взрывает все подряд, спасает хороших и убивает плохих». Сейчас, когда игровая индустрия сделала какое-то невероятное количество шагов навстречу пользователю и оперирует новыми понятиями, мы бы описали игру так: «вертолет летает по «песочнице» с разрушаемыми объектами, выполняет задания в произвольном порядке и занимается менеджментом ресурсов». Время может изменить терминологию до неузнаваемости, но предмет обсуждения все равно останется прежним.

Пресловутый «менеджмент ресурсов» – следствие компромисса между наличием бонусов и полным их отсутствием. В принципе, все логично: у вертолета есть некоторый запас топлива, ограниченная защита и небесконечный боекомплект. Но если броню можно беречь мастерскими антиракетными виражами, а оружие попросту экономить, то керосин расходуется автоматически, что делает его банальным таймером (ненависть!). Для пополнения ресурса необходимо найти и поднять лебедкой нужный ящик. А теперь самое интересное – изначально игрок знает местоположение лишь нескольких бонусов (это если ему вообще что-то удосужились сообщить), а чтобы отыскать все остальные, придется полетать и как следует пострелять – заветные коробки обычно лежат «внутри» здания или вражеского юнита. В теории, наверное, есть шанс пройти любой уровень, подбирая только то, что попадается во взрываемых по ходу миссии строениях. На практике все прозаичнее: не пропускаем никого мимо пулеметного ствола, запоминаем местонахождение вскрытого бонуса, повторяем миссию с учетом новой информации. Изучение карты во всех деталях занимает час-два, в то время как отработанное до рефлексов, выхолощенное и заученное назубок прохождение того же уровня – ну полчаса от силы. Эту систему – когда опытно-интуитивным путем выясняешь жизненно важные детали – разработчики прозвали SNAFU, что расшифровывается как Situation Normal: All Fucked Up («Ситуация нормальная: мы все проимели», мягко говоря). В Soviet Strike, богатом на самокритику, эту фразу смачно произносит чернокожий связной после того, как вы героически не уследите за топливом или не успеете вывести вертолет из-под атаки. Мы накрылись медным тазом, но это в пределах нормы: тяжело в учении, легко в бою!

**Вверху слева:** Разработчики никогда не стеснялись изображать действующих президентов: в Desert Strike главному герою пожимал руку Джордж Буш-старший, в JS его место занял Билл Клинтон, и так далее.

**Вверху справа:** За базар, к счастью, отвечать не придется, к тому же в обломках можно найти вкусный бонус. А вот в Вашингтоне только попробуй тронуть здание – CIVILIAN BUIDING DESTROYED, RETURN TO BASE IMMEDIATELY!

В нескольких интервью Позейн отдельно подчеркивает, что он стремился сделать игру «интуитивно реалистичной». В первой же миссии Desert Strike нужно подобрать сбитого летчика (он, кстати, может стать вторым пилотом на вашем «геликоптере», а если после этого уничтожить подбитый самолет, на котором он упал, вам дадут при-

# Red Zone



**ИНФОРМАЦИЯ**

Год выхода:
1994
Жанр:
action.tactical
Издатель:
Time Warner Interactive
Разработчик:
Zyrinx
Платформа:
Mega Drive

**ТЕКСТ**
Александр Щербаков

Так повелось, что Red Zone обычно хвалят. Преимущественно за техническую сторону – игра выходила в конце жизненного цикла Mega Drive и разработчики умудрились сделать ряд совершенно неслыханных вещей.

Собственно, о технологических достижениях разработчики заявляют прямым текстом сразу же, как вы запустите игру, еще до появления логотипа: «трехмерные векторные спрайтовые объекты», «вращающиеся фоны», «векторная полигональная графика», FMV и так далее. Я не совсем понимаю, что они имеют в виду под некоторыми пунктами (вроде «векторной полигональной графики»), но действительно все названное в Red Zone есть, и для Mega Drive это реально круто. Собственно, нас почти сразу встречает пресловутое FMV – то есть, «как бы видеоролик» – и производит и правда сильное впечатление. Все такое красно-черное, едут танки, и брутальный русский мужик в ушанке (безумный диктатор, захвативший власть в ядерной державе Зиристан!) корчит рожи и грозит кулаком.

Проблема в том, что я не назвал бы игру по-настоящему красивой – несмотря на все ее ухищрения. Впечатляющей – да. Но только местами. И потом не стоит забывать, что, по большому счету, это такой клон Desert Strike. А это заставляет смотреть на нее под определенным углом зрения.

Если очень коротко, то Red Zone – это Desert Strike без изометрии и с возможностью вылезти из вертолета и бегать внутри зданий. Причем проделывает это один из трех персонажей: белый, черный или азиатка. Для комплекта не хватает только инвалида. Хотя я бы предположил, что его роль выполняет пилот вертолета.

Разумеется, игра сложная, придется изрядно помучиться. Считается, что для прохождения каждой миссии нужно иметь достаточно четкий план действий – то есть, как и в «стратегиях», тактическая составляющая присутствует в полный рост. В принципе, все так и есть, хотя по своему опыту я могу сказать, что искать тактические решения вы не всегда захотите – игра не настолько интересна. До сих пор доставляет удовольствие Desert Strike. Но Red Zone, положа руку на сердце, слишком скучна и малопривлекательна.

Любопытно, что разработкой игры занималась датская студия Zyrinx, известная по игре Subterrania. Собственно, Subterrania – это один из проектов, который у меня достаточно прочно ассоциируется с Mega Drive, несмотря на то, что играл в него смехотворно мало. Наверное, это связано с тем, что еще до того как у меня появилась приставка, видел ее в передаче «Денди», и она как-то очень хорошо запомнилась. Red Zone – это в некотором роде наследник Subterrania. Но не очень успешный в коммерческом плане. Через несколько лет Zyrinx – вслед за материнской компанией Scavenger – развалилась. А на ее костях появилась всем нам хорошо известная IO Interactive. Именно в Zyrinx начинало свою карьеру большинство ключевых специалистов, создававших сериал Hitman. Включая, кстати, композитора Йеспера Кида (работавшего впоследствии и над Assassin's Creed с Borderlands) – именно его музыка звучит в Red Zone, и я бы с чистой совестью назвал это одним из сильнейших компонентов игры.

зовые очки – мол, спасли отечественные технологии от захвата врагом. Но интуитивный реализм впоследствии оказывается откровенно детским: после уничтожения грузовика с надписью «Огнеопасно!» на боку, обнаруживаются канистры с вертолетным топливом (то же самое – и с бензоколонками, ну откуда там авиационное горючее?); от армейского грузовика остается целехонький цинк с патронами для пулемета и ракетами Hydra; а в результате взрыва быстроходного катера на поверхность всплывает резиновая лодка с живым и невредимым главгадом. Логику натягивали всем аулом.

Играя в любой «Страйк», постоянно испытываешь какую-то животную страсть к разрушению. Разнести на одинаковые пиксели эффекта «взрыв» можно все что угодно, даже собственную взлетную площадку: за уничтожение врага дают очки, за разрушение гражданских строений их снимают, а если расстрелять, например, монумент Джефферсона, наступит простой и понятный геймовер. Любое здание – потенциальная цель для ракетного залпа, но коли окажется, что это был домик честного гражданина, то похвалы от начальства ждать бесполезно. Если, наоборот, выяснится, что там сидели террористы, можно мысленно рисовать звездочку на борту. Но выталкивание «реализма» на игровую поверхность за счет потенциальной возможности уничтожить практически любой объект, включая полный набор исторических зданий в Вашингтоне, Белый Дом, Кремль, самолет президента США Клинтона и автомобиль президента РФ Ельцина – это было бы где-то за рамками понимания, если бы не искусственные ограничения. Нельзя уничтожить собственный авианосец и невозможно разбомбить некоторые ключевые строения в тех случаях, если миссии идут последовательно. Пресловутая свобода в здешней песочнице – это всего лишь часть игрового процесса. Ты можешь быть паинькой и выполнять миссии в предлагаемом порядке, а можешь пойти наперекор судьбе и полезть туда, где система кричит красной надписью Danger Zone Alert!, чтобы испытать удачу и доказать как минимум себе, что да – ты крут как Ван Дамм. Это великолепно обыгрывается в том же Soviet Strike, где реально двинутый милитарист и по совместительству второй пилот Ник Арнольд постоянно подбрасывает побочные задания, а начальство звереет и приказывает держаться генеральной линии операции.



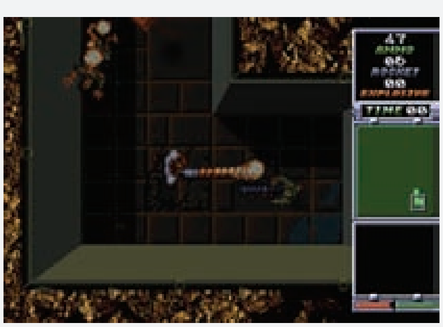
**Вверху:** Полеты на F-117 заканчиваются тем, что самолет нужно посадить. Из всех заданий на уровне это – самое сложное.

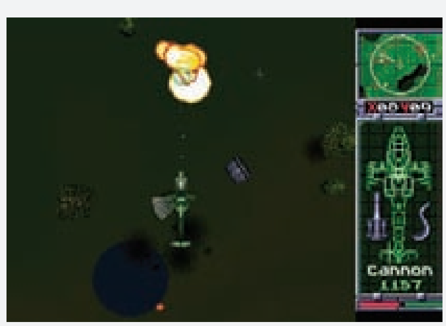
Кстати, о вторых пилотах. Это, наверное, самый странный элемент игры, когда-либо встречавшийся мне. Вертолет обладает некоторыми характеристиками, которые вообще никак не отображаются, однако существуют. Второй пилот, которого обязательно нужно выбрать перед заданием, вносит определенные поправки: например, скорость работы лебедки увеличивается в полтора раза, зато пулемет начинает бить не на 100 метров, а только на 80. Причем, повторюсь, в первой трилогии в цифрах это нигде не отображается, а краткие личные дела каждого напарника содержат лишь скудную информацию. В конечном счете опытным путем обнаруживается ultimate co-pilot, но сам по себе этот элемент игрового процесса ну очень уж странный.

Зато со второй игры серии появляются альтернативные средства передвижения. Собственно, Jungle Strike – это наиболее яркий пример колесно-винтового разнообразия: из старого доброго «Команча» можно перебраться в катер на воздушной подушке, водрузить пиксельное тельце на мотоцикл с коляской и целую миссию провести за штурвалом легендарного, но совершенно неуправляемого F-117 Stealth. В Urban Strike к набору из грузового вертолета и бронетранспортера прибавился вариант «на своих двоих», когда приходится вылезать из кабины и мочить террористов в ручном режиме. Дилогия Soviet/Nuclear упорядочила наработки, выкинув похождения пешком и предложив новые вертолеты, танки и реактивные самолеты. Впрочем, от дурацкого ярлыка «вертолетная аркада» ее это не избавило.








## Куда дальше?

Оглушительный успех Desert Strike дал зеленый свет сиквелу, и разработчики не подвели. Новая технология 32-битных картриджей позволила им заметно расширить оперативное пространство. Раззуделось плечо у Позейна, размахнулась рука у Мэнли: в Jungle Strike впихнули все недовпихнутое ранее. В два раза увеличилось количество миссий, причем каждую карту нарисовали с нуля (в DS все четыре уровня были похожи, как однояйцовые близнецы), заполнили эксклюзивными объектами и необычными миссиями. Например, на одном уровне была ночь, и враг отслеживался только по трассировке выстрелов. В другой миссии требовалось управлять реактивным самолетом, поэтому дизайнеры не преминули добавить задание, где надо расстрелять высокие топливные баки, в которые так легко и просто врезаться и терять драгоценные жизни (иные, не иначе как душевнобольные товарищи называют этот уровень самым веселым в игре, забодай меня



**Вверху:** Выполняя задание, можно внезапно увидеть короткую анимацию или ролик – вот тут, например, вертолет вытаскивает ядерную бомбу из только что уничтоженного здания.

комар). Но в целом игра была менее суровой, чем Desert Strike, к тому же из всей серии именно JS попала в топы отечественного рынка консольной продукции.

Заключительная часть 16-битной трилогии Urban Strike запомнилась дикими лагами и пресловутыми «двуногими» уровнями. Это не мешало ей быть технически продвинутой, что выражалось, в частности, в поддержке шестикнопочного джойстика (не прошло и четырех лет!). Количество уровней ударным трудом левелдизайнеров увеличилось до десяти штук, поэтому игра была невыносимо долгой и нудной. Пройти ее в один присест – все равно что сожрать килограммовую пачку мороженого за раз. Лучше не экспериментировать и пожалеть себя, любимого.

К тому времени уже стало ясно, что Sega Mega Drive не вывезет серию. В 1993-м году Трип Хокинс, который параллельно был директором Electronic Arts и рулил компанией 3DO, выпускавшей одноименную игровую консоль, предложил Позейну разработать трехмерную серию «Страйка» для своей 32-битной приставки. Впоследствии выяснилось, что Sega Saturn, не говоря уже про Sony PlayStation, гораздо круче – так что Трип позабыл о своем дорогом детище, и Soviet Strike вышла на двух наиболее популярных платформах. Майк Позейн самоустранился от геймдизайна и программирования, поскольку не желал быть всего винтиком в большой команде, которая требовалась для создания игр полностью на трехмерном движке. Разработку возглавил Джон Мэнли, но сделать все по-своему ему не удалось. Система SNAFU с ее сбором информации и прокладыванием оптимального прохождения настолько прижилась, что водружение игры на строгие сюжетные рельсы могло привести лишь к смерти всего сериала. Вместо этого Мэнли, наоборот, ввел побочные миссии, разбавил уровень сложности внушительным количеством бонусов на каждой карте и знатно вложился в мультимедиа: по любому поводу показывались видеоролики в неплохом по тем временам качестве, даже если игрок всего лишь хотел узнать, как расставлены зенитки на берегу Каспийского моря. Когда я впервые увидел Soviet Strike на «соньке», то тщетно старался понять, что же пытаются донести до меня эти забавные говорящие головы в многочисленных клипах. Впрочем, будучи разочарован игрой тогда, уже сегодня, пройдя пару миссий, я остался доволен. Языковой барьер вставал суровой преградой на пути к пониманию, но был побежден элементарной практикой впоследствии. Лишь недавно обратил внимание на сюжет, придуманный в лучших традициях развесистой клюквы про месть генерала КГБ Владимира Чаушеску всему миру – особенно в той миссии, где нужно уберечь пьяного Ельцина, ведущего собственный лимузин по Ленинскому проспекту в Кремль, от аварий и покушений. Ох уж мне эти стереотипы.

Последней ласточкой из семейства «страйков» стала Nuclear Strike. Выпущена она была исключительно на Sony PlayStation и персональных компьютерах, причем в последнем случае игра выглядит покрасивее, однако для запуска на современной системе придется слегка пошаманить с драйверами Glide. Впоследствии еще сделали версию для Nintendo 64, но уже без роликов и вообще довольно урезанную. Цели и задачи бы теми же, что и в предыдущих сериях: найти и расстрелять, поднять и уничтожить. Нового слова ни в жанре, ни в сериале сказано не было, поэтому по результатам продаж следующую часть, с условным названием Future Strike, зарубили еще на этапе подготовки. По некоторым данным ее наработки легли в основу проекта Future Cop, но мы этого не знаем и, признаться, знать не хотим. EA может держать в шкафу какое угодно количество скелетов, но настоящий «страйк» – это когда Situation Normal: All Fucked Up! **СИ**

# Jackal



**ИНФОРМАЦИЯ**

Год выхода:
1987
Жанр:
action.shooter
Издатель:
Konami
Разработчик:
Konami
Платформа:
Arcade, NES, PC, ZX Spectrum и др.

**ТЕКСТ**
Александр Щербаков

Я никогда особенно много не играл в Jackal, но по малопонятным причинам – это одна из первых вещей, которые приходят на ум, когда речь заходит о восьмибитных приставках. То есть, я, конечно, помню, что у двоюродного брата имелся какой-то крутой сборник 8-in-1, с интересной подборкой игр, и мы на даче его регулярно запускали. И Jackal был там одним из самый ярких проектов, хотя в него мы не так чтобы уж совсем много резались. Может быть, из-за некислого уровня сложности. Может, из-за чего-то еще — я так вот сразу и не вспомню.

Изначально Jackal предназначалась для аркад. Причем там была очень странная (и очень японская) история с разными названия для разных версий и вообще всякие смешные региональные различия. На Западе, в том числе и в версии для NES, закрепилось именно Jackal. Очень, кстати, интересное для игры про войну. А вообще у игры существует штук пять самых различных имен. В Японии же, представьте себе, у аркадного первоисточника одна вывеска, а у домашнего варианта – почему-то другая.

Мы управляем джипом (или двумя – если играем с товарищем), который на вражеской территории спасает военнопленных. Два режима стрельбы: пулемет и гранаты. Гранаты могут апгрейдиться до ракет разной степени убойности. Что характерно, если гранаты и ракеты летят в ту сторону, куда направлен нос нашего джипа, то пулемет всегда стреляет четко на север и никак иначе. К такой крайне своеобразной (но по-своему логичной) схеме Konami пришла не сразу. Сначала выпустила японскую версию, а стрельба вверх по вертикали появился в варианте для Северной Америки.

По жанру, как вы уже понимаете, это, условно говоря, «стрелялка, вид сверху». Что-то вроде Ikari или Caliber 50 (о которой все руки не доходят написать). Помимо истребления противников и попыток увернуться от пуль, нам необходимо проламывать стены во встречающихся на пути бараках. Оттуда выбегают радостные пленные и запрыгивают к нам в джип. Порой чуть ли не по десять человек набиваются. Какая-то балканская свадьба прямо, а не театр военных действий. Я представляю, как они все там ездят: мне кажется, что по пути еще достают аккордеон и веселятся до первого попадания в машину, когда их всех раскидывает по округе, и приходится собирать весельчаков заново.

Всю эту гоп-компанию нужно постараться доставить на разбросанные там и сям аэродромы, откуда их эвакуирует вертолет. А вы поедете мучиться дальше. Потому что это игра 1987 года. Разработанная Konami. Вам будет плохо, вас начнут убивать, вы взвоете. Я вот надеялся, что хоть в аркадной версии мне дадут расслабиться и погонять на машинках всласть – на кредиты же нет ограничений, а на эмуляторах они еще и абсолютно бесплатны. Черта лысого. Кредиты отвечают за Continue, а не за количество жизней на уровне. И это самое Continue отправит нас к началу миссии. Так что или сжимаешь зубы и начинаешь целенаправленно тренироваться, или – как принято у нас в 2010 году – выключаешь это, чтобы не портить нервы, и идешь смотреть американские сериалы, будь они неладны.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

# Какая боль





Мне всегда чем-то нравились вещи, похожие на Desert Strike. Красивая изометрия, интересное управление и геймплей, все дела. Особенно Battletech: A Game of Armored Combat (который в версии для SNES назывался Mechwarrior 3050). Я ведь еще и книжки соответствующие читал – про кланы, Сферу и так далее. Немного, но читал. Вот только, к сожалению, ни в «страйки», ни в клонированный с них Battletech играть нормально не мог. Вообще никак.

В рубрике «Круглый стол» последние два выпуска мы предаемся ностальгии. И, в том числе, речь заходит о том, что игры за последние годы стали намного проще – счастье-то какое. А вот раньше мы готовы были мучиться, тренироваться месяцами и не сдаваться. Честно говоря, я никогда особенного смысла в этом не видел. И если у меня откровенно не шло прохождение той или иной игры, я относительно быстро «сдувался» и переставал насиловать себя. То есть, ну не буду я просиживать перед «Контрой» и портить себе нервы. И это тогда, еще в пору «Денди» и Mega Drive – а не сейчас, когда казуализированный геймплей стал нормой, а игры в духе Ikaruga – страшная редкость, рассчитанная на достаточно узкую аудиторию психов.

Логично, что ни с Desert Strike, ни тем более с Battletech у меня не задалось. И, что характерно, если включу сейчас, выключу практически моментально. Я представляю, как игра начнет кормить меня щебенкой и заранее сводит скулы. Нет, конечно, Battletech запускаю с удовольствием, но даже амбиций пройти первый уровень у меня нет. Совершенно нормально отношусь к challenge – когда есть какие-то трудности. Готов к терпимым неудобствам Phantasy Star II – с традиционным японским манчкинизмом, который никак не отомрет, превращая почти все JRPG в спортивный онанизм. Это когда нужно продираться через искусственные растягивания хронометража игры и тупую молотиловку ради очередной порции сюжета – зачастую, бредового. Но вот я совсем не готов к тому, чтобы какое-нибудь дитя первобытных представлений о левел-дизайне било меня по голове. Это как современная система школьного образования: мы вас ничему не научим, зато дерьмом накормим до отвала. Бессмысленные и не приносящие никакой радости действия. Чувствую себя сидящим за партой на уроке химии: хочется собрать вещи и выйти вон, потому что терпеть это невозможно и не нужно – ну зачем мне все это?

И если с Desert Strike у меня не сложилось – при всей моей симпатии к игре – то я всегда был в диком восторге от изометрических гонок. Которые, разумеется, неуловимо напоминают «страйки», но про другое и не бьют по голове. Rock 'N Roll Racing, естественно – самый яркий пример. Можно было бы даже потруднее сделать. Прекрасно иллюстрирует принцип, что некоторое переусложнение не помешает – Biker Mice from Mars (про которую, думаю, у нас будет рано или поздно материал). Хорошая, очень красивая игра. Тотальный клон Rock 'N Roll Racing, но очень крутой. Единственная проблема – достаточно быстро надоедает, потому что ну совсем уж просто.

Конечно, эти критерии «легко-сложно» достаточно субъективны – как и все в этом мире. Кто-то и в Ikaruga может играть за двоих: левая рука – первый игрок, правая – второй. А я тут на какую-то ерунду жалуюсь. Но когда переусложнена – это видно почему-то почти всегда. И часто связано с левел-дизайном, отсутствием тестирования и отношением к делу «и так прокатит». Ну или с выпендрежем.

Впрочем, вы-то в «страйки» поиграйте обязательно. Просто я достаточно хреновый мастер прохождений, вот и разворчался. **СИ**

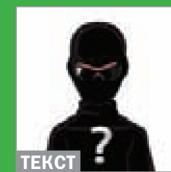






# Железные новости

**Современная компьютерная техника**




Николай Арсеньев




## Новый виток истории

Или сказ про Samsung STORY Station 3.0

Samsung не отстает от прогресса, шагая с ним в ногу. Стандарт USB 3.0 постепенно отвоевывает свое место под солнцем, и компания решила поддержать его в этом нелегком начинании. Внешний накопитель Samsung STORY Station 3.0 получил то, что позволит существенно увеличить скорость передачи данных, а именно порт USB 3.0. Сам по себе стандарт в 10 раз быстрее USB 2.0 и обеспечивает пропускную способность до 4.8 Гбит/с. Установленный внутри 3.5-дюймовый винчестер только тому и рад. Если вы еще не обзавелись системой с портом последнего поколения, не беда – он обратно совместим со старым добрым USB 2.0.

STORY Station 3.0 соответствует требованиям RoHS, во время простоя устройство будет потреблять минимум энергии благодаря совместимости с EuP. Емкость накопителя составит от 1 до 2 Тбайт, на винчестер уже предварительно записаны фирменные программы от Samsung – Auto Backup, SecretZone и SafetyKey.

## Evercool оригинальничает

FIT от Evercool остудят твой ноут

Evercool спроектировала любопытнейшую систему охлаждения для ноутбука. Зовется новинка не иначе как FIT – она сильно отличается от привычных подставок под ноуты. FIT устанавливается с боковой стороны ноутбука, эффективно выводя горячий воздух и снижая температуру комплектующих. Высота устройства гибко регулируется благодаря ножке, что делает FIT совместимым с самыми разными ноутбуками.

Диковинка от Evercool получилась очень компактной, легкой и оригинальной, за что инженеры компании достойны похвалы. Осталось только понять, насколько FIT удобен в действии.





## Лето: готовность №1

Scythe Kaze Master Pro – повелитель вентиляторов

Лето – тяжелое время для вашего железного друга. На улице солнце, жара, и компьютер того и гляди перегреется. Чтобы этого не допустить, придется подумать о дополнительном охлаждении корпуса. Для начала не надо его ставить на солнце, затем можно добавить вентиляторов под самую завязку и, последнее, установить наконец-то реобас для того, чтобы управлять всем этим оркестром! Гаджет Kaze Master Pro от Scythe отлично подойдет на эту роль. Устанавливается новинка в 5.25-дюймовый отсек, подключить к ней можно до 6 вентиляторов с рабочим напряжением от 3.7 до 12 В, кроме этого в наличии еще шесть температурных сенсоров. Панель зеркально-черная, данные выводятся на VF-дисплей (Vacuum Fluorescent). Одновременно можно наблюдать за поведением двух вентиляторов на выбор, скорость регулируется.

Вместе с этой моделью вышла и более компактная модификация Kaze Master Pro для установки в 3.5-дюймовые отсеки. Возможности у нее поскромнее: дозволяется подключать до четырех вентиляторов, датчиков температуры столько же.

Обе модели Kaze Master Pro снабжены сигнализацией, которая будет включена в случае достижения критических температур или выхода из строя одного из вентиляторов. Старшая версия Kaze Master Pro будет доступна по цене $45, ну а младшая – $36.

# Компьютеры становятся все более домашними

Цифровые новинки от Lenovo



Начнем знакомство с симбиоза монитора и компьютера – Lenovo IdeaCentre A700. Этот агрегат совмещает в себе сразу две вещи. Ваш глаз призван радовать 23-дюймовый ЖК-экран с разрешением 1920x1080, и за то, что все шустро бегает, отвечает двух или четырехъядерный процессор Core i3/5/7 от Intel. За графику ответит интегрированное графическое ядро от Intel, если маловато будет, можно заменить на полноценную дискретную видеокарту ATI Mobility Radeon HD 5650. Остальные возможности также впечатляют – до 8 Гбайт ОЗУ, винчестер объемом до 2 Тбайт, при большом желании можно заказать привод Blu-ray. Беспроводная связь есть – Wi-Fi (802.11b/g/n). Стоит новинка от $1000 и выше.

Не менее примечателен неттоп Lenovo IdeaCentre Q150 (правда, дизайн такой мы уже видели не раз). В основе лежит процессор Intel Atom D510 (1.6 ГГц) и платформа NVIDIA ION 2. Wi-Fi, порты USB 2.0 и HDMI прилагаются. Стартовая цена – $250.




# Суперскорость!

Corsair покоряет новые вершины

Corsair любит покорять рекорды, это у компании в крови! Вот и сегодня они готовы порадовать выпуском памяти Dominator GTX4 с тактовой частотой 2533 МГц. Модули GTX4 действуют при таймингах 9-11-10-30 и напряжении 1.65 В. Данный эксклюзив достать будет непросто, ибо инженерам Corsair удалось найти не так много чипов памяти, способных работать на такой частоте. За охлаждение модулей отвечает продвинутый радиатор DHX+, наборы включают пару модулей емкостью 1 Гбайт каждый. Ориентированы они на использование с платами на базе чипсета Intel P55.

Новинка хороша, спору нет, но оценить ее смогут лишь эстеты, а позволить себе лишь те, кому денег девать некуда – $325 за набор.

# HTPC-монстр от Lian Li

TYR-серия пополнила свои ряды




Инженеры Lian Li не знают покоя, на сей раз они добрались до культовой серии TYR, логическим продолжением которой стал Middle Tower PC-X900. Качественная отделка и разделение на две основные зоны – вот ключевые особенности корпуса. Сам производитель позиционирует PC-X900 как корпус для гостиной, что не должно вводить в заблуждение – корпус идеально подойдет для построения мощной системы с парой hi-end видеокарт внутри.

Корпус PC-X900 – 230x598x388 мм – станет отличной альтернативой монструозным PC-X500 и PC-X2000. Он вмещает до трех внешних 5.25-дюймовых устройств и до семи внутренних 3.5-дюймовых, причем отвертка не пригодится. Возможна установка как ATX, так и Micro ATX системных плат, а также видеокарт длиной до 300 мм. Комплект поставки включает аж пять 120-миллиметровых вентиляторов (три спереди, еще два на задней стенке). На передней панели есть четыре порта USB 3.0, один eSATA и аудиопорты. Сам же корпус TYR PC-X900 доступен в версиях красного ($500), черного и серебристого цвета (оба $440).




# Свобода общения!

LG Cookie Plus дружит с соцсетями

Без социальных сетей нынче никуда, и, правда, как представить жизнь без Facebook, Twitter и Ко? Конечно, можно без всего этого прожить и не тужить, но привычка берет свое. На помощь в этот раз приходит LG со своими тачфоном Cookie Plus (LG GS500). Кроме того, что он весь такой симпатичный и аккуратный, он еще и сенсорный. Для поддержания весенне-летнего настроения есть «задорные» темы оформления (так утверждают разработчики). LG Cookie Plus дружит с Facebook, Twitter и Flickr, а также другими популярными социальными сетями.

Корпус выполнен из пластика с покрытием soft touch, большой 3-дюймовый экран позволит с комфортом управляться с приложениями, а рабочий стол LG LiveSquare добавит интерактивности, также прилагаются набор развлекательных сервисов, множество виджетов и самые популярные приложения из LG Application Store. На закуску остались 3-мегапиксельная камера с цифровым зумом, поддержка MPEG 4 и MP3, а также встроенный FM-тюнер. LG Cookie Plus доступен в двух цветах – черном и фиолетовом.




Василий Полухин

# Тренды в LAN'о строении

## Тестирование беспроводного ADSL/ADSL2+ маршрутизатора TRENDnet TEW-635BRM

Времена, когда подключение к Интернету было медленным и осуществлялось через коммутируемый доступ, остались в далеком прошлом. Сейчас является нормой иметь выделенный канал в Интернет, ip-телевидение и множество других услуг, поставляемых провайдером прямо в ваш дом по отдельному кабелю.

**ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Интерфейсы:
1 x WAN-ADSL (RJ-11), 4 x LAN (RJ-45) 10/100Мбит/сек

Wi-Fi точка доступа:
IEEE 802.11b, IEEE 802.11g, IEEE 802.11n (draft 2.0) (до 300 Мбит/с)

ADSL стандарты:
ADSL+: ANSI T1.413 and multi-mode ITU G.992.1 (G.dmt) Annex A, ITU G.992.2 G.lite, ITU G.992.3 Annex A ADSL2, ITU G.992.3 Annex A DELT, ITU G.992.3 Annex L READSL2, ITU G.992.5 Annex A ADSL2+, ITU G.994.1 (G.hs) ver.3

Протоколы:
NAT\NAPT, PPPoE/PPPoA, HTTP, DNCP, TCP/IP &UDP, PAP &CHAP, RIP1\2, DDNS, UPnP

Безопасность:
URL Filter, Access Control, Local Password, WEP, WPA, WPA2, 802.1x

ATM:
Поддержка TM Cell over AAL5, UBR/CBR/VBR, VPI range (0-255) and VCI range (32 ~65535 ), multiple-PVC and OAM F4/F5 loopback

Режимы:
RFC2684 (RFC1483/2684), Multiprotocol over ATM
RFC2684 (RFC1483/2684), Bridge mode
RFC2364, PPP over ATM (CHAP and PAP supported)
RFC2516, PPP over Ethernet

Но, к сожалению, из-за современной инфраструктуры властные руки провайдеров не могут дотянуться до всех жаждущих пользователей, да и тарифы на выделенный Интернет (за исключением Москвы и области) остаются на высоком уровне. Однако не все так печально, как может показаться на первый взгляд, существует уже давно хорошо зарекомендовавшая себя альтернатива под названием ADSL. Для передачи в ней используется все та же телефонная линия. В результате отпадает надобность тянуть какие-либо провода, при этом удается получить достаточно приличную скорость.

### Четыре буквы эволюции

Ассиметричная цифровая абонентская линия – ADSL – логичное продолжение развития способов передачи данных, использующих принцип модуляции. А началось все с необходимости обмениваться информацией между большим числом компьютеров. Для этого связь организовывалась посредством стандартных телефонных линий, провайдеры устанавливали модемные пулы, и на них производился дозвон модема. При таком способе подключения мы имеем дело с телефонной сетью общего пользования, это значит, что сам сигнал имеет аналоговую форму, и полоса пропускания ужата исключительно для передачи голоса. Вот поэтому-то в итоге мы и получаем на выходе нашего модема максимум 56 Кбит/с. Поначалу этой скорости было более-менее достаточно не только пользователям, но и небольшим организациям.

### Скоростная эволюция

Однако в процессе развития компьютерной индустрии, развития «интернет-мультимедиа» и внедрения информационных технологий во все большие сферы жизни человека встал вопрос о новом способе передачи данных. На помощь пришли самые обычные законы физики – по одному проводнику можно пустить сразу несколько сигналов, но на разной частоте. В таком случае можно значительно увеличить полосу пропускания модулированного сигнала, при этом не жертвуя нормальной работой обычного телефона. Реализация такого метода полностью ложится на плечи нашего провайдера, он должен разместить на АТС своего абонента так называемые DSLAM (мультиплексоры для «последней мили»). Первая версия стандарта ADSL устанавливала теоретические скоростные пределы в рамках 8 Мбит/с на скачивание и 1 Мбит/с на закачивание данных. Хорошо в этой технологии то, что передача может вестись на существенные расстояния. Так, при длине кабеля в 5.5 километров удается передавать данные на скорости в 1.5 Мбит/с. Дальнейшее развитие стандарта привело к появлению новых версий ADSL2 и ADSL2+. Немного о последней. Теоретический предел скорости – 24/3.5 Мбит/с (download/upload). При этом совсем не обязательно, что соединение будет произведено на этой скорости. В автоматическом режиме модем самостоятельно определит максимально возможную скорость соединения. Камнем преткновения для ADSL является ее асимметричность в сторону загрузки. Считается, что обычному пользователю более удобны асимметричные скорости, поскольку предполагается, что он будет больше качать из Интернета, чем заливать туда свой контент. В реальности же это достаточно существенно ограничивает возможности в пиринговых сетях.

### Что за три буквы ATM?

ATM – так называется стандарт передачи информации между устройствами в сети маленькими порциями постоянной длины, называемыми ячейками. Длина каждой ячейки составляет 53 байта (5 байт заголовок и 48 байт – данные). Малая длина ячеек позволяет максимально сократить задержки, которые обычно возникают при передаче больших пакетов. Использование постоянной длины ячеек также позволяет получать примерно постоянные задержки при передаче, а это дает возможность эмулировать устройства с фиксированной скоростью передачи. Технология ATM имеет поддержку приоритезации ячеек, тем самым обеспечивая необходимое качество обслуживания (QoS – Quality of Service). Разным приложениям требуется различный уровень качества обслуживания, а технология QoS и ATM позволяет обеспечивать этот уровень.

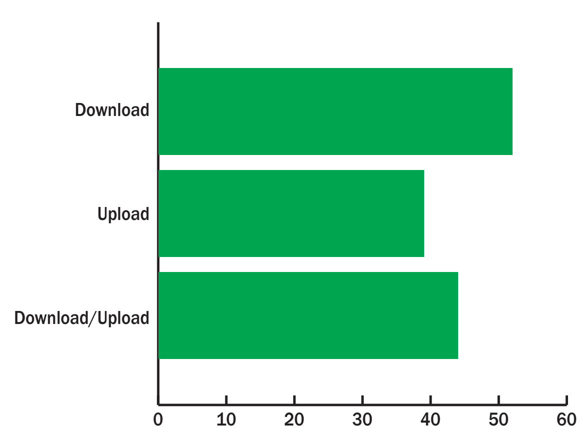
### Методика тестирования

Сначала мы создали сеть, состоящую из компьютера и ноутбука. Компьютер подключался к DSLAM коммутатору ZyXEL IES-1248-71 для имитации «последней мили» – именно подобные устройства устанавливают на АТС, ноутбук подключался к маршрутизатору. Для тестирования беспроводного соединения мы использовали USB Wi-Fi-адаптер TRENDnet TEW-624ub. Для оценки работы проводного и беспроводного интерфейса нами был использован тестовый пакет IxChariot 6.70 и встроенный в него скрипт Throughput (общая производительность). Это профессиональное решение для оценки производительности сети. Измерения проводятся путем реальной передачи данных и эмуляции различных условий. Тест прогонялся от ноутбука к компьютеру, обратно и в обоих направлениях сразу. Для Wi-Fi соединения использовался тот же принцип, но для двух случаев – на расстояниях в 1 и 10 метров. Тщательно были рассмотрены функциональные возможности устройства, удобство и простота настройки, реализация дополнительных возможностей. При передаче трафик шифровался методом WPA2-PSK с ключом AES.

### Встречаем по одежке

Устройство TRENDnet спроектировано по принципу «два в одном»: в нем сочетается и маршрутизатор, и модем. После вскрытия коробки находим в ней наш девайс, диск с мануалом, блок питания и сплиттер для подключения к телефонной линии, ничего особенного, но больше и не надо. Выглядит испытуемый неброско – корпус из черного

**Скорость Wi-FI, расстояние 10 метров**




\+ простота и удобство настройки
поддержка функции WPS, антенной технологии MIMO

– для внесения изменений некоторых настроек требуется перезапуск

глянцевого пластика, индикация активности четырех портов, радиосвязи, интернет-соединения и WPS. Последняя функция (Wireless Protected Setup), кстати, будет полезна пользователям, впервые занимающимся настройкой беспроводной связи. Для подключения к беспроводной сети девайса достаточно воспользоваться стандартной утилитой Windows. Также, для более простой настройки, на CD помимо мануала и прошивки есть утилита для быстрого начального конфигурирования. Все что нужно – это запустить ее, выбрать страну проживания, город, указать провайдера, логин с паролем и подключить все свои девайсы, на которых хотелось бы иметь доступ в Интернет. Конфигурирование IPTV происходит в том же порядке.

### Возможности для асов

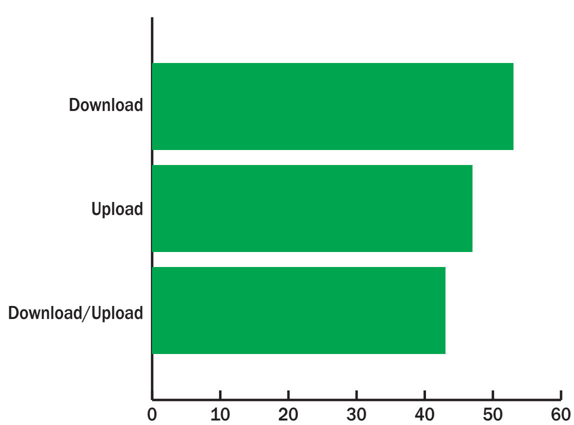
Для более детального конфигурирования нужно зайти в Web-интерфейс, для чего достаточно ввести в строке браузера адрес девайса. Все меню в нем организовано в понятных подпунктах. Первым в списке находится визард, позволяющий в четыре шага задать новый пароль, временную зону, тип соединения с Интернетом и указать параметры роутинга. Далее, для тонкой настойки можно указать, как будет осуществляться коннект с провайдером, при надобности изменить mac-адрес или ip. В подменю Advanced Setup находятся все остальные настройки: Routing, где можно задать дополнительные шлюзы, настройки NAT, Quality of Service, VLAN для расширения сетевой структуры, режим и тип adsl-соединения, управление файрволом. Чтобы во всем этом не запутаться, можно воспользоваться памяткой в меню help, но, к сожалению, она только на английском языке. Радиосвязь организована по усовершенствованной антенной технологии MIMO – использование множественных входов и выходов увеличит дальность приема и сократит влияние мертвых зон. Но задействовать ее можно только на протоколе стандарта N. **СИ**

## Выводы

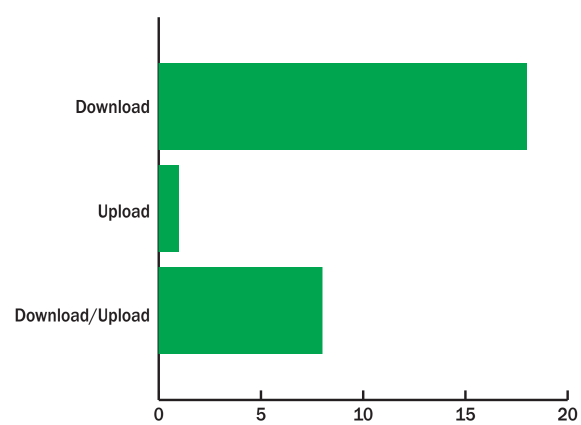
Устройство продемонстрировало хорошие скоростные показатели, как по маршрутизации ADSL-соединения, так и по производительности Wi-Fi. Последний показатель, по заявлению производителя, может быть еще больше при использовании PCI адаптера. В итоге мы получили универсальный сетевой комбайн по небольшой цене с реализацией множества профессиональных функций для самого широкого круга потребителей.




**Скорость Wi-FI, расстояние 1метр**




**Скорость ADSL**





ТЕКСТ
Сергей Плотников

# Битва за Средиземье

## Тестирование видеокарт класса Middle-End

Так уж сложилось, что сама матушка природа вселила в подсознание мужчины дух соперничества. Судите сами. При выборе автомобиля мы акцентируем внимание на наиболее мощной модели. Хотя кому нужны лишние «лошадки» в московских пробках? С друзьями за пинтой напитка богов мы спорим, у кого на работе секретарша симпатичнее. Наконец, уже в роли техноманьяков и геймеров, мы опять-таки меряемся. На этот раз длиной… видеокарты.

**ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

- HIS Radeon HD 5670 IceQ
- HIS Radeon HD 5750 IceQ+
- HIS Radeon HD 5770 Fan
- HIS Radeon HD 5850
- ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition
- ZOTAC GeForce GTS 250 AMP! Edition
- ZOTAC GeForce GTS 250 Eco
- ZOTAC GeForce GTX 275 AMP! Edition

**ТЕСТОВЫЙ СТЕНД**

Процессор:
3798 ГГц, AMD Phenom II X2 555

Материнская плата:
Gigabyte GA-790FXTA-UD5

Оперативная память:
2x 2 Гбайт, GeIL Black Dragon DDR3 PC3-12800 1600 МГц (GB34GB1600C8DC)

Жесткий диск:
1.5 Тбайт, Seagate Barracuda 7200.11 SATA 3 Гбит/c (ST31500341AS)

Процессорный кулер:
Noctua NH-D14

Блок питания:
1000 Вт, ZALMAN ZM1000-HP

ОС:
Windows XP Professional x32, SP3

И если прелести секретарши друга действительно задевают за живое, то производительность графического адаптера как-то не очень. Конечно, вряд ли бы кто-то из нас, геймеров, отказался от монструозной платы, позволяющей забыть про апгрейт системы на несколько лет. Но платить бешеные деньги за неосязаемую силу – увольте. В ряде случаев для полного счастья хватит недорогой карточки, способной при определенных настройках качества графики переварить картинку с 25 кадрами в секунду.

Что интересно, кроме нас так думает абсолютное большинство пользователей. А потому middle-сегмент видеокарт пользуется огромнейшей популярностью. Именно здесь ATI и NVIDIA по-настоящему рубят «капусту» комбайнами, и именно здесь идет реальная ожесточенная война!

### Что выбрать?

На сегодня как с «зеленой», так и с «красной» стороны есть где разгуляться. Калифорнийский графический гигант NVIDIA уже по привычке вместо долгожданных DirectX 11 предлагает геймеру набор технологий NVIDIA CUDA, NVIDIA PhysX и NVIDIA 3D VISION. Первая в основном предназначена для кодирования видео за счет параллельных вычислений. В результате скорость обработки увеличится в несколько раз в сравнении с аналогичными действиями центрального процессора. Возможности NVIDIA PhysX хорошо знакомы геймерам. Силами все тех же параллельных вычислений создаются физические эффекты, такие как рассеивание тумана и натуральные деформации объектов. Выглядит зрелищно и очень реалистично. Наконец, NVIDIA 3D VISION позволяет окунуться в мир, как вы уже поняли, 3D-изображения.

У «красной» братии дела обстоят иначе. Семейство видеокарт Evergreen (вечнозеленые) вовсю использует новый 40-нанометровый технологический процесс. Уменьшение кремниевых затворов чипа позволило увеличить производительность и понизить тепловыделение одновременно.

На фоне технологического превосходства пятого семейства видеокарт ATI отлично вписались поддержка DirectX 11 и технологии ATI Stream. Суть первого пакета понятна – внести в наш игровой мир больше красивых эффектов (за счет пятой версии шейдеров). А вот канадское распараллеливание информации – своеобразный аналог NVIDIA CUDA. Причем ATI Stream ни в чем не уступает «зеленому» визави.

### Методика тестирования

А теперь перейдем от слов к делу. Выяснить, чья из сторон сегодня окажется сильнее, поможет ряд популярных игр: Resident Evil 5, Street Fighter IV, Dark Void и Batman: Arkham Asylum. Разрешение экрана при тестировании установлено на уровне 1920x1080 точек, а качество графики выставлено на максимум. Расхваленная ранее технология PhysX не использовалась, так же как не использовались режимы сглаживания и анизотропной фильтрации.

Вдобавок к умопомрачительным экшнам мы протестировали видеокарты старым, но верным финским бенчмарком Futuremark 3DMark03. Начальные настройки утилиты не изменялись.



3600 руб.

# HIS Radeon HD 5670 IceQ

В отличие от NVIDIA, «красная» братия использует ряд конструктивных отличий. Понятно, что архитектура у Radeon'ов и GeForce'ов разная. Интересует другое. Например, все видеокарты ATI пятого поколения перешли на 40-нанометровый технологический процесс. А это значит, что при сравнимом тепловыделении чипа его производительность за счет увеличения числа транзисторов должна быть выше. Во-вторых, канадские устройства используют новую быструю память стандарта GDDR5. Наконец, графические адаптеры ATI поддерживают DirectX последней, одиннадцатой версии. Сейчас все больше и больше игр разрабатывается с учетом поддержки этого API от Microsoft.

Что касается HIS Radeon HD 5670 IceQ, то сегодняшняя видеокарта хоть и является представителем младшего класса «вечнозеленых», но обладает рядом преимуществ. Во-первых, габариты девайса позволяют установить его в практически любой корпус стандартной высоты. Во-вторых, плата не требует дополнительного питания, ибо ее TDP находится на уровне 64 Вт во время загрузки, и 14 Вт – в 2D-режиме.

Отдельно стоит выделить систему охлаждения HIS Radeon HD 5670, реализуемую за счет технологии IceQ. В данных системах применяются специальные вентиляторы, которые работают очень тихо и весьма производительно. Вот и с данной карточкой не произошло эксцессов: ярко-синий «карлсон» отлично прогонял воздух сквозь алюминиевые ребра радиатора.

Причем использование «ледяного» кулера позволило инженерам HIS снабдить графический гаджет чипом с 400 универсальными процессорами, 20 текстурными блоками и 8 блоками растеризации. Частота «камня» находится на отметке 775 МГц. Скромный объем 512 Мбайт GDDR5-памяти функционирует с частотой 1000 (4000) МГц.

**7**

+ низкий уровень шума, поддержка DirectX 11

– малый объем памяти

## HIS Radeon HD 5750 IceQ+

Одну карточку с технологией IceQ мы рассмотрели. Стоит уделить внимание следующему адаптеру от HIS, также рассчитывающему на ледяную свежесть тихой, производительной системы охлаждения. Итак, HIS Radeon HD 5750 снабдили двухслотовым кулером достаточно привычной формы. На «корме» расположен вентилятор, который гонит воздух через радиатор за пределы устройства (сквозь специальную решетку и видеовыходы). Отметим, что используемый «карлсон» вращается практически бесшумно. Сама же конструкция отлично справляется с поставленной задачей: за время тестирования температура GPU не превысила 65 градусов Цельсия.

Конструкция чипа также неплохо выполняет свои обязанности. Инженеры ATI снабдили процессор 36 текстурными и 16 блоками растеризации. Число универсальных процессоров оказалось на уровне 720 единиц. Частота «камня» соответствует 700 МГц. А память формата GDDR5 функционирует с частотой 1150 МГц. В результате все игровые тесты были пройдены с достаточно высоким показателем FPS.




**8**

\+ низкий уровень шума, высокая производительность, поддержка DirectX 11

– не обнаружено




**7**

\+ высокая производительность, поддержка DirectX 11

– шумность кулера

## HIS Radeon HD 5770 Fan

И здесь инженеры HIS решили отказаться от референсной конструкции системы охлаждения. Вместо привычного кулера плата HIS Radeon HD 5770 Fan разместила на себе радиатор с двумя тепловыми трубками и пластиковым корпусом в виде яйца. Поговорка «те же яйца, только в профиль» в данном случае не срабатывает. Система охлаждения HIS Radeon HD 5770 Fan продемонстрировала воистину великолепные результаты: 53 градуса Цельсия после долгих нагрузок графическими бенчмарками.

С производительностью у адаптера тоже все в порядке. С набором в 800 универсальных процессоров, 40 текстурных и 16 растровых блоков геймеру не придется переживать за воспроизведение абсолютного большинства современных игр. Забегая вперед, с ZOTAC GeForce GTX 275 AMP! Edition героине данных строк потягаться на равных не удалось, но за счет чипа Juniper, функционирующего с частотой 850 МГц, она легко обошла остальных конкурентов.

Пожалуй, стоит добавить, что HIS Radeon HD 5770 Fan обладает гигабайтом памяти формата GDDR5, работающего с частотой 1200 МГц.

## HIS Radeon HD 5850

Так уж сложилось, что ценовые войны между ATI и NVIDIA привели нас к тому, что заведомо дешевая видеокарта стоит баснословные деньги. С одной стороны, жаба, откровенно говоря, душит, но с другой – в лице HIS Radeon HD 5850 можно получить то, чего хватит абсолютному большинству геймеров. Результаты только подтверждают сей факт.

Разработчики снабдили акселератор 1440 универсальными процессорами, 72 текстурными 32 блоками растеризации. Для сравнения, более старшая «сестрица» – Radeon HD 5870 – обладает 80 текстурными юнитами – не намного больше. Частота GPU находится на приличном уровне – 725 МГц. А вот GDDR5-память (объемом 1024 Мбайт) функционирует с сигналом в 1000 (4000) МГц. Психологической отметкой в гигагерц сегодня уже никого не удивишь.

Как и охлаждением девайса. Вариация от HIS отличается от референсной модели исключительно наклейкой, с огромным промерзшим клинком. Перед нами тот же двухслотовый кулер, разделенный пополам красной полоской. Такая же красная турбина с бойким ревом затягивает под пластиковый кожух воздух, а потом выдувает его за границы корпуса. Действует система охлаждения, надо признать, довольно производительно. За время тестирования температура ядра ни разу не превысила 70 градусов Цельсия.




**9**

\+ отличная производительность, поддержка DirectX 11

– высокий уровень шума



3000 руб.

**6**

\+ низкая стоимость, приемлемая производительность, однослотовый кулер

– высокий уровень шума, малый объем памяти

# ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition

За решения на базе NVIDIA GeForce в нашей «битве» отвечают карточки от небезызвестной в России фирмы ZOTAC. Компания, чей логотип грациозно украшает огнедышащий дракон, не первый год выступает на славянских полях, и за все время снискала только славу и почет. А потому не удивительно, что представленный адаптер ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition обладает нереференсным дизайном системы охлаждения. Процессор устройства снабдили однослотовым радиатором с крохотным вентилятором. Надо сказать, система довольно хорошо справляется с отводом тепла от чипа и памяти, вот только крыльчатка постоянно издает неприятный уху рев.

Достаточно приличную шумовую поддержку скрашивает тот факт, что ядро и память устройства подвергнуты заводскому разгону. Так, чип с кодовым именем GT 215 работает с частотой 600 МГц, а оперативная память стандарта GDDR5 – с частотой 1000 МГц. В то время как референсная GeForce GT 240 «пашет» с частотами 550 МГц и 900 МГц соответственно. Частота шейдерного блока ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition находится на уровне 1460 МГц, что на 120 МГц больше, нежели у карточки с номинальными характеристиками.

Какой бы оверклок устройства ни произошел, 96 универсальных процессоров вкупе с 512 Мбайт «мозгов» не позволят девайсу продемонстрировать высокие результаты. А потому не удивительно, что ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition в сегодняшнем тесте оказалась позади всех участников. Правда, во всех играх барьер в 25 кадров в секунду был взят.

# ZOTAC GeForce GTS 250 AMP! Edition

Прошло достаточно приличное количество времени с момента выхода звездного процессора G92, а видеокарты на его основе до сих пор наводняют прилавки магазинов. И ZOTAC GeForce GTS 250 AMP! Edition не является исключением. Морально устаревший, но вполне еще работоспособный 55-нанометровый чип функционирует с частотой 750 МГц. Тактовый генератор шейдерных блоков «бьется» со скоростью 1890 МГц. Надо сказать, что данные цифры хоть немного, но превышают оные параметры у видеокарт с дефолтными характеристиками.

Частота работы гигабайта памяти стандарта GDDR3 соответствует значению 1150 МГц, что опять на 50 МГц больше номинальных. Причем система охлаждения ZOTAC GeForce GTS 250 AMP! Edition ничуть не изменилась относительно дефолтного варианта. Все тот же кулер с жужжащей турбиной. К сожалению, выжать дополнительных мегагерц с данным охлаждением не получится. При достаточно высоком шумовом пороге карточка будет находиться на грани перегрева. Ни первое, ни второе нам явно не нужно.



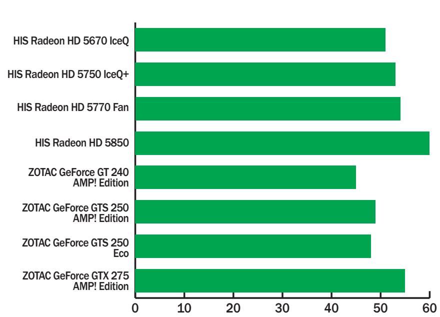
5000 руб.

**7**

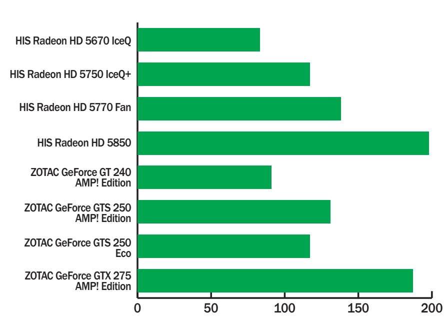
\+ высокая производительность, низкая стоимость

– шумность кулера

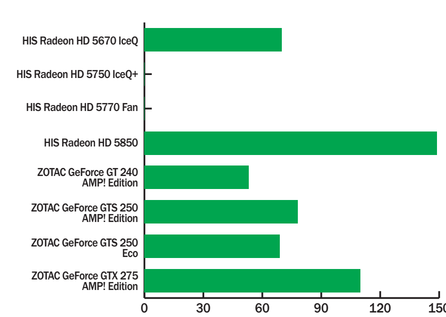
Resident Evil 5, FPS




Street Fighter IV, FPS




Dark Void, FPS




| | **Техпроцес, нм** | **Частота ядра, МГц** | **Частота памяти, МГц** | **Объем памяти, Мбайт** |
|---|---|---|---|---|
| **HIS Radeon HD 5670 IceQ** | 40 | 775.0 | 1000 (4000) | 512 GDDR5 |
| **HIS Radeon HD 5750 IceQ+** | 40 | 700.0 | 1150 (4600) | 1024 GDDR5 |
| **HIS Radeon HD 5770 Fan** | 40 | 850.0 | 1200 (4800) | 1024 GDDR5 |
| **HIS Radeon HD 5850** | 40 | 725.0 | 1000 (4000) | 1024 GDDR5 |
| **ZOTAC GeForce GT 240 AMP! Edition** | 40 | 600.0 | 1000 (4000) | 512 GDDR5 |
| **ZOTAC GeForce GTS 250 AMP! Edition** | 55 | 750.0 | 1150 (2300) | 1024 GDDR3 |
| **ZOTAC GeForce GTS 250 Eco** | 55 | 675.0 | 1000 (2000) | 1024 GDDR3 |
| **ZOTAC GeForce GTX 275 AMP! Edition** | 55 | 702.0 | 1260 (2520) | 896 GDDR3 |




# ZOTAC GeForce GTS 250 Eco

Очередной ZOTAC GeForce GTS 250 кардинально отличается от рассмотренной ранее видеокарты. Дело в том, что графический адаптер класса Eco обладает миниатюрными габаритами и достаточно интересным кулером. Видимо, изменение размеров текстолитовой платы вынудило инженеров использовать 4-пиновое питание адаптера (коннектор на всякий случай присутствует в комплекте). Система охлаждения выполнена в виде цельного алюминиевого радиатора (с множеством ребер) и полупрозрачного тихоходного вентилятора. В результате получилась идеальная ситуация: температура чипа находится в допустимых пределах, а лишние децибелы никого не тревожат.

Что касается производительности, то ребята из ZOTAC решили перестраховаться, да занизили основные параметры видеокарты. Нет, 128 универсальных процессоров, 64 текстурных и 16 растровых блоков остались на месте. Только вот частота «камня» снизилась до 675 МГц, шейдерного блока до 1620 МГц, а памяти – до 1000 МГц. Отсюда неудивительно, что экологичная версия GeForce GTS 250 во всех тестах уступает аналогичному акселератору с приставкой AMP! Edition. Интересно, что без особого труда нам удалось поднять параметры чипа и памяти до номинальных значений обычной «двухсотпятидесятки».

**7**

\+ малый уровень шума, небольшие габариты видеокарты

– низкая производительность относительно референсных аналогов

# ZOTAC GeForce GTX 275 AMP! Edition

Итак, в сегодняшнем тесте уже побывали устройства класса GT и GTS, а следовательно, осталось представить последнюю видеокарту из стана зеленых: ZOTAC GeForce GTX 275 AMP! Edition. С одной стороны, стоимость адаптера не соответствует классу Middle-End. А с другой – с выходом новых адаптеров на графическом процессоре GF100 с архитектурой Fermi мы вправе ожидать от NVIDIA снижения цен на ее продукты.

Сейчас же за цену до 12 тысяч рублей можно приобрести плату с мощным «камнем» и достаточным объемом памяти. В качестве первого элемента выступает чип GT200 с частотой 702 МГц. Видеокарта обладает 240 универсальными процессорами, 80 текстурными блоками и 28 блоками растеризации. В качестве второго элемента выступают микросхемы памяти стандарта GDDR3 с частотой 1260 МГц и общим объемом 896 Мбайт. Как и все продукты серии AMP! Edition, ядро и «мозги» ZOTAC GeForce GTX 275 подвергнуты разгону на 69 и 126 МГц соответственно. Оверклок не рекордный, но пару-тройку лишних FPS получить вполне реально.

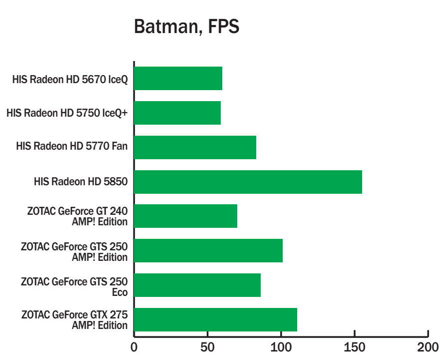
Интересно, что, как и в случае с ZOTAC GeForce GTS 250 AMP! Edition, применяется стоковый кулер. При этом турбина системы охлаждения работает бесшумно. Сама же медная конструкция неплохо справляется со своей работой.

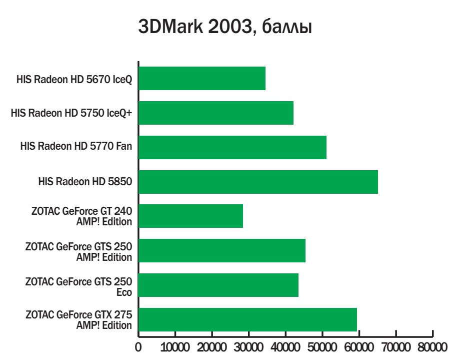


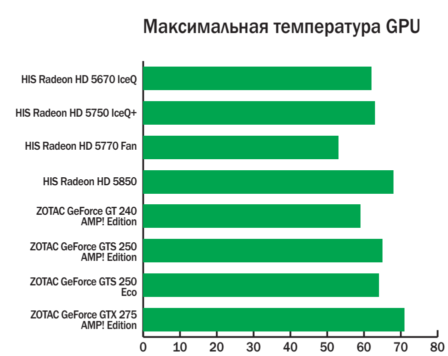

**8**

\+ отличная производительность, низкий уровень шума, поддержка 3-way SLI

– высокая стоимость




| Разрядность шины, бит | Интерфейс PCI Express, версия | Поддержка DirectX, версия |
|---|---|---|
| 128.0 | 2.0 | 11.0 |
| 128.0 | 2.0 | 11.0 |
| 128.0 | 2.0 | 11.0 |
| 256.0 | 2.0 | 11.0 |
| 128.0 | 2.0 | 10.1 |
| 256.0 | 2.0 | 10.1 |
| 256.0 | 2.0 | 10.1 |
| 448.0 | 2.0 | 10.1 |

# Выводы

**Хочется отметить, что все представленные видеокарты продемонстрировали отличные результаты. Игры и бенчмарки оказались по зубам как продуктам NVIDIA, так и платам ATI. Лучшие результаты, конечно же, показал адаптер HIS Radeon HD 5850, за что и удостоился выбора редакции. А лучшей покупкой сегодня станет акселератор ZOTAC GeForce GTS 250 Eco. При невысокой стоимости он обеспечивает не только высокий уровень производительности, но и качество системы охлаждения. Холодно, тихо и без тормозов – что еще нужно геймеру?**

ТЕКСТ
Семен Кобылин

TRENDCLUB

# ASUS G73

## Ноутбук для геймера

Есть в живом великорусском языке забавное слово «оверкилл». Означает оно (цитирую «Словарь молодежного сленга») следующее: «уничтожение малого игрового объекта с помощью сверхмощного оружия, например одиночного персонажа с низкой защитой из большой пушки». Чуточку пижонство, согласен, но никогда не надоедает. Запускать на современном ПК «сверхтребовательные к железу» игры трехлетней давности – тоже эдакий оверкилл. И чертовски веселый.

**ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Дисплей:
17.3" LED, 1920x1080
Процессор, ГГц:
1.6, Intel® Core™ i7-720QM
ОЗУ, Гбайт:
8, DDR3-1333
Видеоадаптер, Мбайт:
1024 GDDR5, ATI Mobility Radeon HD 5870
HDD, Гбайт:
2x500, Seagate 7200.4
Оптический привод: Blu-ray
Сетевые адаптеры:
Gigabit Ethernet, Bluetooth 2.1+EDR, Wi-Fi (IEEE 802.11a/b/g)
Порты:
4xUSB, HDMI, Mic-in, Line-in, VGA
Карт-ридер:
8-в-1
Аккумулятор:
5200 мАч
ОС:
Microsoft Windows 7 Home Premium (64-bit)
Габариты, мм:
411x320x46
Вес, кг:
3,85



84000 руб.




В самом деле, какой смысл бежать в магазин за новинкой, которая будет гарантированно тормозить на любой вменяемой машине и наслаждаться лишь половиной графических красот? Покупка игры в день релиза – удел падких до рекламы, нетерпеливых людей с кучей свободного времени. Собирать под нее суперкомпьютер за несколько зарплат – зачем? За месяц и даже год-два настоящий хит ничуть не испортится. Зато диск в магазине подешевеет, а в доме сам собой заведется новый, адекватный по цене и соответствующий моменту ноутбук. Мощность которого с лихвой перекрывает запросы всех «игр года», пусть и не текущего.

Получив ASUS G73 (характеристики CPU, видеокарты и прочие технические детали – на врезке), я покопался в стопке дисков и выудил оттуда замечательную стратегию «Противостояние 3D. Перезагрузка» на движке руссобитовской Warfare. Афганистан, талибы, спецназ ГРУ, ПТУР Javelin, БТР-80… Настоящий рай для завсегдатая форумов о современном оружии! 17-дюймового экрана хватает, чтобы не потерять из виду все ключевые юниты при штурме кишлака или переправе под ураганным огнем вражеских минометов. Играть, конечно, лучше не с тачпада, а с помощью идущей в комплекте мышки. И, главное, можно смело выставлять максимальные настройки – для видеокарты ATI Mobility Radeon HD 5870 это семечки.

Другой типичный подопытный кролик для оверкилла – Bioshock. Пока «1С-Софтклаб» корпит над переводом второй части, почему бы не пострелять по обитателям Rapture еще раз? Запускаю игру – и со слезами на глазах вспоминаю страшную водичку и никакие эффекты освещения, так раздражавшие меня несколько лет назад. Прошел тогда до конца ради сюжета, а может и зря. На G73 все внезапно похорошело – игра стала выглядеть именно так, как задумывали разработчики. Но снова слушать дневниковые записи уже не так интересно. Заспойлерил себе тогда все прохождение, и зря.

На ноутбуке, в отличие от настольного ПК, можно еще и создать правильную атмосферу для игрового сеанса. Хоть время автономной работы и невелико, его с запасом хватает, чтобы оперативно перетащить устройство из одной комнаты в другую – взять его с собой в постель (для игр-ужастиков в духе Silent Hill), в гостиную (вывести видеосигнал на ресивер по кабелю HDMI и далее – на плазменный телевизор и аудиосистему) или даже, чем черт не шутит, на балкон. А что? Ставите столик, стул, бутылку пива – и вперед. Свежий воздух, птички щебечут, а у вас на экране - джунгли из Far Cry 2, дикие негры-повстанцы с автоматами Калашникова и коктейлем Молотова. Полное погружение в игру. В случае с другими джунглями, из Crysis, конечно, настоящий оверкилл не получится – по сути, G73 лишь тютелька в тютельку обеспечивает комфортную игру на высоких настройках, и не более того. Но боевик от Crytek как раз и знаменит тем, что в продажу поступил тогда, когда компьютеров под него попросту не существовало. Сейчас – пожалуйста. Отличный результат в этой по-прежнему непростой для железа игре гарантирует симбиоз мощной видеокарты с поддержкой DirectX 11 и современного процессора Intel® Core™ i7. Его четыре ядра могут обрабатывать 8 потоков данных одновременно – технология Hyper-Threading известна нам уже давно, а благодаря технологии Turbo Boost процессор может увеличивать частоту отдельных ядер от 1,6 до целых 2,8 ГГц в зависимости от нагрузки.

Впрочем, если вам ноутбук нужен для запуска игр поновее (Just Cause 2, скажем) или просмотра фильмов (встроенный привод Blu-Ray вам в помощь), а то и баловства в видеомонтажных программах, ASUS G73 и с этим справится. Не проблема. Современные гаджеты тем и отличаются от серых системных блоков девяностых, что ими надо уметь пользоваться с изяществом. Красиво. И каждый геймер может себе выдумать стиль жизни по нраву.

**Внизу:** Crysis – самый популярный способ тестирования производительности видеокарт. В том числе и игровых ноутбуков.



## Внешний осмотр

Первое, на что обращаешь внимание, – это практичный дизайн. Полностью матовый немаркий корпус, а крышка и вовсе покрыта специальным материалом – флоком, который на ощупь напоминает резину. Форм-фактор устройства, широкий дисплей с поддержкой Full HD (1080p) – все это позволило производителю разместить на рабочей панели полноразмерную клавиатуру с цифровым блоком и подсветкой. Работать на ней легко и комфортно. Порадовал нас и широкий тачпад с приятной на ощупь поверхностью. Тем не менее, навигацию осуществлять все равно удобнее с помощью мыши, благо отличная геймерская модель с логотипом ROG поставляется в комплекте. Понравилось нам и отсутствие большого количества ярких светодиодов, которыми изобиловали более ранние модели серии G от ASUS. На левой панели можно найти лоток оптического привода, сетевой выход RJ-45, а также пару портов USB и аудиоразъемы (микрофонный и для наушников). С правой стороны можно видеть слот кардридера, еще два USB, порты HDMI и VGA, а также разъем для подключения адаптера питания. Отсек для выброса нагретого воздуха расположен на задней панели – так при высоких нагрузках пользователь не будет ощущать дискомфорт при работе. Под дисплеем можно обнаружить три клавиши: одна выключает подсветку кнопок, вторая активирует режим Twin Turbo, а третья включает один из предусмотренных режимов работы экрана (Normal, Gamma Correction, Vivd, Theater и Soft).



### РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

| | |
|---|---|
| Crysis, 1920x768, No AA, No AF, High Detail, FPS: | 35 |
| Crysis, 1920x768, 4xAA, 16xAF, FPS: | 28 |
| 3DMark'03, баллы: | 38136 |
| 3DMark'06, баллы: | 12581 |
| Crystalmark 2004R2, баллы: | 144697 |
| Geekbench 2.1, баллы: | 5168 |
| SuperPi, 1M, с: | 16.19 |
| WinRAR, Кбайт/с: | 1847 |
| Время автономной работы (режим High Performance), мин: | 79 |
| Время автономной работы (режим Battery Saving), мин: | 112 |



# Территория «СИ»

**Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей**





Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей (ответы на SMS-сообщения – только в печатном журнале!). Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Другой способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями, просто энтузиастами игр, а также редакцией «СИ». Не забывайте следить за жизнью журнала и в твиттере (twitter.com/stranaigr) и записывайтесь в наше сообщество «Вконтакте» (http://vkontakte.ru/club221140).

## Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

### God of War III




Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
SCEA Santa Monica

Зрелищный приключенческий боевик, где две трети времени надо отрубать головы и отпиливать ноги, а еще треть – прыгать с уступа на уступ и думать головой. Удачный перенос цикла God of War на платформу нового поколения!

### Just Cause 2




Платформа:
PC, PlayStation, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
ND Games (PC)/
ND Видеоигры (консоли)
Разработчик:
Avalanche Studios

Немного сюжетных миссий, много побочных и под четыре сотни заданий по захвату поселений. Свобода передвижения в Just Cause 2 такова, что куда бы ни пошел или полетел игрок, он везде найдет чем заняться.

### Heavy Rain




Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
adventure.interactive_movie
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony
Разработчик:
Quantum Dream

Эффект поразителен. Вы быстро забываете о том, что это всего лишь игра, а люди по ту сторону экрана – выдуманные. Heavy Rain, как неизлечимый психовирус, бесцеремонно влезает в душу и настраивает обратную связь.

### Red Dead Redemption




Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay.historic
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Rockstar San Diego

Огромный, красивый, насыщенный событиями мир Red Dead Redemption просто не хочется покидать. Это и впрямь «GTA на Диком Западе», и в шарме этого сеттинга кроется залог успеха Rockstar San Diego.

## 116
## Retroactive

Наши эксперты-старожилы вспоминают о временах, когда трава была зеленее. Трогательные воспоминания, мини-интервью с разработчиками, суровая правда о хитах прошлого – обещаем, скучно не будет!

## 144
## Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

**В этом номере:**
Выпуск 59:
Пища геймерская, с.144

# Слово команды

**Жизнь редакции как она есть**

## Константин Говорун



Alan Wake действительно мотивирует проходить ее заново. Подмечаешь мелкие детали, на которые поначалу совершенно не обращал внимание. И тема с «It's not a lake, it's an ocean!» так же зацикливает сериал, как и открывающийся-закрывающийся глаз Джека в Lost.
Что не отменяет занудства длинных, однообразных уровней с одинаковыми врагами.

**СТАТУС:** Оранжевый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** StarCraft II

## Артём «cg» Шорохов



Alan Wake, как и большинство долгостроев, оказался игрой странной. С одной стороны, там совершенно чудесный нарратив (в данном случае это слово как нельзя более уместно) и образцовая работа сценарного отдела. С другой – древнее, дикое, нелепое представление о том, что вообще такое видеоигра. Этакий геймплей-зомби, насквозь пропитавшийся трупным ядом. Хочется схватить лопату и живым не даваться.

**СТАТУС:** Survival gamer **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Lost Planet 2, Prinny: Can I Really Be the Hero?

## Наталья Одинцова



«В текстовом квесте внезапно много текста!» Вот вы смеетесь, а меня «дежурными» репликами персонажей под конец Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth просто завалило. Вроде бы и герои все прекрасны (сам Майлз вообще бесподобен), и дела интересные, но сколько же говорильни! Тут мне как раз Артём диск с Lost Planet 2 подкинул, пойду креветок стращать. Они-то уж точно молчат!

**СТАТУС:** Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resonance of Fate, Nier

## Денис «Spaceman» Никишин



Спейсмен-доно очень любит читать свое «Слово команды». Но, к сожалению, ленится его писать. Ах, вот бы буквы вдруг сами запрыгали, сложились в слова и порадовали дорогого Спейса! Эта светлая мысль так захватила его, что чьи-то чужие (но такие отзывчивые!) пальцы вдруг ни с того ни с сего забегали по клавиатуре, заклацали кнопками, радостные оттого, что вот так запросто могут взять и исполнить чью-то мечту.

**СТАТУС:** Крутитель картриджей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tekken 6, Call of Duty: Modern Warfare 2

## Александр Солярский



Хотел последовать совету Александра Устинова и проходить Alan Wake неделю, изучая по эпизоду в день, но не сумел. В результате одолел игру за день, с перерывами на еду. Честное слово, если бы не увидел финальных титров, то так бы за приставкой и околел. Вот такие бутерброды с кофе. Все термосы, кстати, собрать не удалось, но я не очень-то и печалюсь.

**СТАТУС:** руки в брюки **ПРОШЕЛ ЗАПОЕМ:** Alan Wake

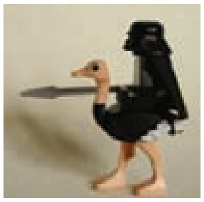
## Сергей «TD» Цилюрик



Последние два года в плане игр все как-то расстраивают: после Resident Evil 5 ни одна не пробудила желания купить DLC. К счастью, на других фронтах все чуть лучше: в кино – Zombieland, Kick-Ass и скоро Scott Pilgrim, а последние альбомы любимых групп – Placebo и KMFDM – оказались отличными. Еще бы Nine Inch Nails и Garbage вернулись, было бы вообще замечательно.

**СТАТУС:** Смайлик **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Split/Second

## Илья Ченцов



Цитаты с сайта Overheard in the Newsroom, хотя и посвященного журналистам-новостникам, то и дело напоминают о нашей редакционной жизни. Иной раз пробежишь глазами присланную статью, и хочется просто сказать что-то вроде «The problem with this story is the words». Больше правды о нашем ремесле, пожалуй, эта страничка не вынесет, так что отправляйтесь сразу на сайт. Там все правда.

**СТАТУС:** Ostrich rider of Sith **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Joust

## Евгений Закиров



Не люблю мультиплеер. Там обычно сидят какие-то дети, либо люди, которые очень хорошо играют. Мне за ними не угнаться: они быстро все делают, метко стреляют и всегда первые. Думал, это навсегда, но нет – Blur и LP2 вернули веру в многопользовательский режим. И это что, и это что – в Blur даже первые места даются! А в LP2 с трудом поднимаем рейтинг Femme Fatale, там красота почему-то в немилости.

**СТАТУС:** Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Lost Planet 2, Blur

# Дневники редакции

Как вы, возможно, догадываетесь, наша редакция не всегда играет «под обзор», и свободное время проводит не только за рыбалкой, изучением японского и соревнованиями по тхэквондо. Мы часто посвящаем часы досуга как старым добрым забавам, так и уже отрецензированным свежим хитам, а иногда и мало кому известным артефактам. Иногда об игре проще всего рассказать, не пытаясь делать аналитические выводы на основании полного прохождения, а просто записывая свои впечатления по ходу событий – так что можете считать «Дневники редакции» своеобразными «путевыми заметками» о странствиях по Стране Игр.



ТЕКСТ
Илья Ченцов




## › Outcast

### (продолжение, начало в «Стране Игр» № 11)

Увы, ползать по подземельям Redemption после солнечных равнин Outcast (по техническим причинам заметки об этой игре вышли в прошлом номере под заголовком Dual Transform) оказалось совсем невмоготу, так что рассказ о штурме лондонского борделя откладывается на неопределенный срок. Сегодня мы завершаем наше путешествие по миру Адельфы и заглядываем в гости к разработчикам на кружечку виртуального лампе.

**27 апреля 2010 года, 22:05**

Обрадованные спасением шамаза, шахтеры побросали свои кирки и отправились... отжиматься (видимо, готовясь к восстанию). А на связь с Каттером вышла девушка из его команды – судя по всему, ее забрали в Окриану.

**27 апреля 2010 года, 23:00**

Все-таки этот Фей-Ран – весьма реалистичный диктатор. Судя по всему, его цель – милитаризация и индустриализация таланского народа, до этого жившего, похоже, чуть ли не первобытнообщинным строем в мире и гармонии с природой. Этакий «жестокий прогрессор». А врубиться, в чем заключается его жестокость, я долго не мог, потому что вместо «убил» таланы говорят «обратил» (revert).

**29 апреля 2010 года, 18:41**

Хранитель волшебного колодца рассказал, что женщины-таланки и дети-таланята живут на далеком острове, куда мужчин пускают раз в несколько сотен лун. Приятно все-таки, что разработчики пытаются как-то ответить на возникающие у игроков вопросы.

– А что женщины делают с теми, кто не пришелся им по нраву?

– Убивают.

– Что?

– Ха-ха, это шутка, Улукай.

– А тебя хоть раз выбирали?

– Это очень невежливый вопрос, Улукай.

**29 апреля 2010 года, 22:57**

После дли-и-инной цепочки заданий мы наконец отправились охотиться на горгора – здоровенного ящера, способного целиком сожрать талана, а то и человека, если тот не поспеет выстрелить в зверюгу, вися у нее в пасти. Заметим, это никакие не QTE – надо именно прицелиться, болтаясь в горгоровых зубах, и спустить курок (и так двадцать раз).

**29 апреля 2010 года, 23:36**

А еще здесь есть караваны! Из соседних регионов присылают пополнение взамен убитых, простите, «обращенных» мной солдат – нескольких воинов и телегу с припасами. Ограбить караван, правда, нельзя, но можно перебить солдат и шугануть их твон-ха.

**29 апреля 2010 года, 0:48**

Купил супероружие, стреляющее взрывающимся мячиком, отскакивающим от всего подряд. Когда я попытался использовать его в здании, снаряд пролетел сквозь крышу и, видимо, уложил несколько мирных таланов. Теперь горожане на вопрос «Где мне найти такого-то?» отвечают в лучшем случае «Он где-то на севере, правда-правда. Давай, топай на



север. И не просто иди, а иди, иди...». А то еще скажут «Ты не Улукай, я с тобой не разговариваю», или даже пинка дадут. Меняются и сюжетные диалоги – тот самый пивовар (ну, лампедел) теперь гораздо менее охотно общается со мной, мол, клиентов только распугаешь, и напиток я свой обсуждать с тобой не хочу.

Рады разве что торговцы оружием – напуганные таланы гораздо чаще покупают их товар (хотя, к счастью, простых горожан с пистолетами я пока не видел). Только мне-то это опять боком выходит – вместе со спросом растут и цены.

Интересно, можно ли как-то поправить дело?

**30 апреля 2010 года, 21:52**

Меня в конце концов убили, и пришлось просто загрузиться с того сейва, где народ еще любит Улукая. Поэкспериментировать, конечно, хочется, да вот гадом быть не очень-то охота, да и сложно.

**30 апреля 2010 года, 23:08**

Не прошло и недели с того момента, как я расставил некие «идолы» на вершинах храмов в Шамазааре, как сюжетная кривая вырулила к объяснению того, что это за идолы, где их можно взять и зачем они нужны. Посмотрим, что я упустил, решив квест задом наперед.

**30 апреля 2010 года, 23:22**

Игра вошла в фазу, когда все солдаты на уровне перебиты и нужно просто носиться по нему туда-сюда: вначале за лечебной травкой для шамаза, потом за табличкой-шпаргалкой для него же, потом от храма к храму, чтобы исполнить то, что написано на табличке. И хорошо еще, если ты правильно поймешь, ЧТО там написано, точнее, нарисовано. Беру свои слова назад – уровни здесь немаленькие.

Да, а большую часть Шамазаара занимают болота, по которым Улукай ходит о-очень медленно. Кто там еще скучает по старым играм на сто часов геймплея?

Одна радость – что действие происходит на вольном воздухе, а не в мрачных коридорах. Пожалуй, перед нами вполне себе достойный предок Assassin's Creed и The Saboteur, да и Crysis, до кучи.

**1 мая 2010 года, 21:10**

Думаю, самое время рассказать про местную трехслойную квестовую систему. Во-первых, в каждом из пяти регионов мира Адельфы находится «мон», священный артефакт, по совместительству компьютерный чип – их Каттеру надо собирать. Во-вторых, некоторые области снабжают солдат Фей-Рана ресурсами: одни выращивают рис, другие добывают металл для оружия, третьи платят налоги... Можно уговорить таланских старейшин прекратить работать на тирана, но для этого также требуется доказать, что Слейд – настоящий Улукай, совершив какие-нибудь суперменско-пионерские подвиги: вернуть в храм священный камень, или там маяк починить (ну как, как запрыгивать на этот дурацкий маяк?). Наконец, каждый раз после того, как герой находит очередной мон, с ним связывается подруга (ну не могут враги так любовно ляяться при каждой встрече!), я, мол, там-то и там-то, случилось то-то и то-то. По-моему, гениальный ход: чтобы игрок не потерял нить повествования – в открытом-то мире – ему радируют, где произойдет следующая сюжетная сцена, мол, не опоздай, не пропусти. Хотя на самом деле, конечно же, опоздать нельзя – как Каттер явится, так все и начнется.

**1 мая 2010 года, 0:48**

Только сейчас обратил внимание, что вверху каждого портала (даоки, как здесь говорят) есть маленький значок, обозначающий регион, куда он ведет. Сколько же все-таки в Outcast мелких деталей! Вот, кстати, еще одна – если Каттер прыгает с берега в воду, он не просто плюхается, а именно ныряет. Правда, не всегда. А когда заказываешь мастеру работу, вещь появляется не мгновенно – тот обязательно просит подождать и какое-то время стучит молотком или возится с материалами.

**1 мая 2010 года, 1:47**

Хотя ни одна таланская морда мне так и не подсказала, как попасть в Окаар... ну, или подсказала, но где-то в подернутом дымкой начале игры... в общем, я, наконец, выбрался в лес. Деревья движок Outcast изображает как низенькие остренькие холмы с пиксельной листвой.

**1 мая 2010 года, 1:52**

Разработчики, похоже, абсолютно не страшатся «геймплея задом наперед». Только что я встретил охотника, которому сперва рассказал о смерти его друга, и лишь потом узнал, кто он такой.



**1 мая 2010 года, 1:56**

В таланских именах и терминах, которыми пестрят тексты, куча опечаток. «Доака» вместо «даока», куда это годится? Вспоминаются рассказы о Дугласе Адамсе, который якобы тоже называл своих персонажей Слартибартфастами и Маджиктизами, чтобы поиздеваться над машинисткой.

Но забывать ставить точки в конце предложений – это вообще ни в какие ворота.

**1 мая 2010 года, 2:48**

В Окааре много интересного: первобытные таланы-угобары, алтари для кровавых жертвоприношений, странные лица, торчащие из земли и сидящий в квадратной загородке босс-змей, которого пока непонятно, как убить.

Ну, и база солдат Фей-Рана. Интересно, кстати, что для ближнего боя, по-хорошему, годятся только два вида оружия: пистолет и пистолет-пулемет. Остальные или долго заряжаются, или ими неудобно прицеливаться, или и то, и другое. Так что возникают забавные ситуации, когда патроны вроде как остались, но только к медленной ракетнице или к бьющей в белый свет как в копеечку мортире. Забить ими увертливых таланских военнослужащих – задача не из простых. И, кстати, когда идет бой, герой не кажется таким уж, гм, женственным, хотя стреляет то зеленым лучиком, то взрывающимся мячиком, то пулями с картошку размером.

**2 мая 2010 года, 17:07**

Теперь игра думает, что она – Rick Dangerous. В одном из углов Окаара построена еще одна полоса препятствий с раскачивающимися бревнами, копьестрельными ловушками и взрывающимися грибами. Еще здесь растут деревья, с которых постоянно облетают «вертолетики» вроде кленовых. Только при падении на землю они тоже взрываются.

Да, еще капканы, которые в силу общей низкополигональности легко перепутать с залежами полезных минералов.

**2 мая 2010 года, 19:26**

Я уже упоминал о женском голосе, озвучивающем каждый найденный чудо-шапкой Каттера объект: «обнаружен металл», «обнаружена чужеродная растительность», «осторожно, обнаружен источник энергии» (это про врагов – видимо, система «видит» их оружие). Девушка чирикает буквально каждую секунду – кого-то в интернетах это раздражает, я же привык, а в Окааре ее подсказки здорово пригодились, когда пришлось искать хитро запрятанные ключи. Вот такой вот «пиксельхантинг» на слух.

**2 мая 2010 года, 20:13**

Писающий солдат в почти-финальном ролике!

**2 мая 2010 года, 20:45**

Ну вот, собственно, и все. Фей-Ран, надо полагать, полетел в тартарары, а Каттер получил пальто почетного хранителя Адельфы и направился, предположительно, домой. Нет, правда, после всех этих мучений можно же было сделать несколько более определенный финал?

Игра подсказывает, что я выполнил 92% всех квестов и нашел 55% дополнительных квестов. Думаю, это означает, что я крут чуть более, чем наполовину.

Читаем титры. Хм, за поведение мирных таланов, солдат и животных отвечали три разных человека. По нынешним временам, наверное, мало, но, поверьте, и те, и другие, и третьи ведут себя поинтереснее, чем персонажи многих современных игр.







# Франк Зауэр

Завершаются титры адресом сайта Appeal: www.appeal.be. Теперь этот URL ведет на веб-узел некой фирмы Fresh3D, во главе которой, впрочем, стоят два из трех основателей Appeal – Янн Робер и Франк Зауэр. Третий их коллега, Ив Гроле, также вначале основал свою компанию, elseWhere Entertainment, а потом работал над проектом Totems в составе студии 10Tacle. По словам Ива, Янн и Франк разошлись с ним в вопросе, что же надо было улучшить в сиквеле Outcast: Ив хотел вложиться в геймплей, а Янн и Франк – в графику. Увы, с закрытием 10Tacle след Ива затерялся, так что мы решили поговорить об Outcast с его коллегами из Fresh3D. На наши вопросы ответил Франк Зауэр, креативный и технический арт-директор компании.

**? Мы знаем, что целью компании Appeal с самого момента ее основания было создание игры-блокбастера с использованием новейших технологий. Но была ли ваша изначальная задумка похожа на Outcast, или вы хотели сделать что-то другое?**

Прежде всего хочу поблагодарить вас за то, что вы заинтересовались Outcast. Здорово, что релиз игры на GOG.com заставил фанатов со всего мира вновь говорить о ней. История Outcast началась с Art & Magic, нашей компании, занимавшейся созданием игр для аркадных автоматов. Перед тем как уйти и основать Appeal, мы работали над графическим чипом, специально предназначенным для воксельного рендеринга. К сожалению, нашим партнерам не удалось воплотить эту задумку в «железе», однако к тому моменту, как мы покинули Art & Magic, Ив Гроле уже реализовал программный прототип, работающий на PC.

Вначале мы хотели сделать шпионскую игру, где герой должен был внедриться в южноамериканский наркокартель. Из этой идеи постепенно и вырос финальный сценарий.

**? В быте и языке таланов чувствуется влияние разнообразных земных культур, в основном стран Востока, однако мне чудятся и русские мотивы. Например, название «Окриана» похоже на анаграмму слова «окраина». Прав я или нет? Расскажите, как создавался мир Адельфы.**

Ив решил, что действие развернется в параллельной вселенной. Я же хотел создать большой детализированный мир, в котором будут те же типы ландшафта, что и в старых двумерных играх (например, в наших Agony и Unreal) – леса, горы, лава – но только в восхитительном 3D. Так мы придумали Адельфу.

А топонимы я изобретал, глядя на доминирующий цвет в разных локациях. Например, Эсмеральдия *(раннее название Окаара –*




**Вверху:** Игра Unreal, которую упоминает Франк, – это, разумеется, не известный нам шутер, а выпущенный на Amiga в 1990 году гибрид платформера и своеобразного «авиасимулятора».

*И.Ч.)* названа в честь изумрудной зелени. А Окриана – это от охры, желтого цвета тамошних песков. Увы, анаграммы тут ни при чем. *(Улыбается.)*

**? Солдаты в Outcast ведут себя впечатляюще даже по сегодняшним стандартам: пытаются окружить героя, уворачиваются от выстрелов, зовут на помощь. Как вам удалось сделать их такими умными?**

Да, мы приложили немало усилий, чтобы создать продвинутый по тем временам искусственный интеллект. Специальная программа предварительно сканировала местность, определяла, где на ней находятся потенциальные укрытия, и заносила их в базу данных. Другая выясняла, где компьютерные персонажи смогут пройти или пробежать, а где их продвижение замедлится или путь совсем перекрыт.

Затем, непосредственно в игре, ИИ использовал данные из этих баз, чтобы спланировать свое поведение «в общем» – подобно тому, как мы, глядя на карту, составляем маршрут до нужной нам точки. Далее система агентов определяла приоритеты для каждого из «ресурсов» персонажа (что он станет делать руками, ногами, головой, какие звуки будет издавать), позволявшие ему достигнуть цели. Таким образом создавалась «многослойная», более богатая модель поведения – например, солдат мог убегать, одновременно отстреливаясь.

**? Почему вы использовали воксельный движок для Outcast? Как вы считаете, у вокселей есть будущее?**

Мы все называли это «вокселями», хотя на самом деле речь шла просто о карте высот с программной трассировкой лучей (raycasting). Мы выбрали именно эту технологию, потому что в 1995 году, когда началась разработка Outcast, о 3D-ускорителях никто еще и слыхом не слыхивал, а вот мощность процессоров росла экспоненциально. Мы никак не думали, что будем делать игру целых четыре года, равно как и не ожидали пришествия 3D-ускорителей, которые в конечном счете превзошли по скорости программный рендеринг. Однако долгие годы они работали только с полигонами. Современные графические процессоры гораздо более гибки, их можно запрограммировать на выполнение и других задач, в частности, на рендеринг вокселей – объемных пикселей, сейчас используемых, например, в медицинских приложениях. Я бы сказал, что у вокселей не просто есть будущее – они и есть будущее, и стоит ожидать, что следующее поколение игровых движков будет их поддерживать. Если вам нужны примеры, поищите на YouTube ролики, демонстрирующие технологии gigavoxel и sparse voxel octree.

**? Скажите, а почему у отважного «морского котика» Каттера Слейда такая немужественная походка?**

Ха-ха! Да, меня это тоже очень расстраивало. Дело в том, что анимации «смешивались» в реальном времени. Если посмотреть на отдельные исходные движения, они выглядят нормально. Но когда движок пытается сочетать их, из-за сглаживания результат получается, прямо скажем, не очень. К сожалению, в игре и без того приходилось многое исправлять, так что до этой проблемы руки не дошли, и она осталась и в финальном релизе.

**? Игра поражает вниманием к деталям: например, у солдата, ведущего караван, можно увидеть в руках ги (пропитанную потом тряпочку, используемую для управления твон-ха). Только вот забрать эту тряпочку и реквизировать вьючное животное почему-то нельзя, как и ограбить караван. Почему?**

Ответ простой – в игре не может быть предусмотрено все. Если какое-то действие не запланировано дизайнерами, то с большой вероятностью вы не сможете его выполнить. Outcast представляет собой смесь простых симулируемых действий и скриптовых событий. То, о чем вы говорите, скорее относится ко второй категории.

**? А зачем в Шамазааре за одним из храмов в бассейне плавает поддельный горгор?**

Однажды Дуг Фриз, наш сценарист и дизайнер, прибежал ко мне с криком: «У меня идея: нам нужен поддельный горгор!» Затем он объяснил: мол, игрок будет морально готовиться к встрече с монстром, и тут бац! – оказывается, что чудище на самом деле чучело. Идея показалась нам забавной; кроме того, такой сюжетный поворот мог заставить пользователя с еще большим трепетом ожидать поединка с настоящим горгором. Так что мы решили реализовать эту задумку.

**? В английской версии игры насажено немало ошибок в текстах, особенно в таланских словах: «доака» вместо «даока», один и тот же персонаж фигурирует то как «Балазар», то как «Балазаар». И часто отсутствуют точки в предложениях. Как так получилось?**

Понятия не имею. Честно говоря, я и слышу-то об этом в первый раз. Сами-то мы играли без субтитров, только с голосовой озвучкой.

**? Ubisoft привлекала вас в качестве консультантов для работы над Far Cry, другой игрой с открытым миром. Чем вы занимались на этом проекте?**

Нужно было укрепить взаимодействие между командами, ответственными за технологию и графику. Я дорабатывал инструментарий и помогал улучшить цветовую палитру ландшафтов и рендеринг атмосферных эффектов.

**? Как известно, продолжение Outcast так и не вышло. Однако, возможно, есть какая-то игра или игры, которые вы могли бы назвать «неофициальным продолжением»?**

У разработчика есть два пути. Если вы подписываете контракт с издателем, финансирующим ваш проект ААА-класса, то можете попрощаться со всеми авторскими и смежными правами на игру. В процессе работы вам хорошо платят, но когда все готово, у вас остается только ваша репутация. Именно это и произошло с Outcast.

Либо можно пойти путем независимых студий: финансировать разработку самим, делая игру пусть и более скромную, но свою, любимую, которая останется вашей и после того, как будет доделана.

Выпустив несколько игр для PS2 по контракту, мы, в конце концов, решили выбрать второй путь. Сейчас мы работаем над Tribal Isle*, которая во многом напоминает «уменьшенную версию» Outcast. Предполагаем, что выйдет она примерно через год, и распространяться будет только по цифровым каналам, то есть мы сможем продавать ее сразу конечному пользователю по разумной цене. Думаю, от такого подхода выиграем и мы, и геймеры. **СИ**

---

***** **На сайте Fresh3D говорится, что Tribal Isle, смесь ролевой игры и экшна, выйдет на PSP, а действие ее развернется в «альтернативном неолите».**

# Содержание PC-диска

**Много разных полезных файлов на PC-диске**

## Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.



**Backbreaker**
Данное видео мы рекомендуем посмотреть всем. Даже тем, кто далек от американского футбола, потому что лучшей демонстрации движка Euphoria не найти.



**Red Dead Redemption**
Геймплейное видео из одной из самых ожидаемых игр весны. Получились ли дикие прерии RDR настолько же искусно сделанными, как бетонные джунгли GTA? Смотрите ролик.



**Волчица и пряности**
Фэнтезийный аниме-сериал о сметливом торговце Лоуренсе Крафте и богине-волчице Холо наконец-то вышел в России. Спешите видеть и слышать: вступительная и финальная песни на русском языке!

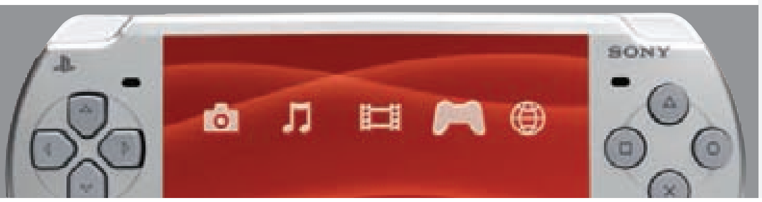


**Начало**
Трейлер нового фильма с участием Леонардо ДиКаприо, играющего талантливого специалиста по внедрению в чужие сны.



## PSP Zone

**Прошивка:** 6.20
**Демоверсия:** Naruto Ultimate Ninja Heroes 3
**Трейлеры:** Coconut Dodge
5-in-1 Arcade Hits
LittleBigPlanet Turbo Pack DLC



# Слово редактора

Приятно, когда разработчики выпускают демоверсии до выхода игры. Неплохо – когда под самый запуск. И не очень – когда сильно после. К счастью (хотя и не полному), со Split/Second: Velocity мы имеем случай второго типа. Настоятельно рекомендуем ознакомиться с одной из лучших аркадных гонок последнего времени. «Территория HD» порадует вас геймплейным видео из Backbreaker, Red Dead Redemption, UFC 2010 Undisputed и Prince of Persia: The Forgotten Sands. А раздел «Дополнения» устроит гоночное противостояние не на каких-то там никому не нужных Ferrari, а на самых настоящих классических «Жигулях». Ищите данное великолепие в аддонах для игры rFactor.

**//Александр Устинов**

# Инструкция

## 1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

## 2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

## 3. FAQ

**Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?**

**Xbox 360:** Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

**PlayStation 3:** Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

**Q: Не читается диск! Что делать?**

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

# Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

## Видеодиск:

**Пульс**
- Random Encounter

**Видеопревью:**
- Backbreaker (PS3, Xbox 360)

**Обзоры:**
- UFC 2010 Undisputed (PS3, Xbox 360)
- Nier (PS3, Xbox 360)

**Особое мнение:**
- Prince of Persia: The Forgotten Sands (PC, PS3, Xbox 360)

**Трейлеры:**
- Bulletstorm (PC, PS3, Xbox 360)
- Enslaved: Odyssey to the West (PS3, Xbox 360)
- Kane & Lynch 2: Dog Days (PC, PS3, Xbox 360)
- LittleBigPlanet 2 (PS3)
- Call of Duty: Black Ops (PC, PS3, Xbox 360)

**Special:**
- Ultimate Trash Mash Championship (турнир за звание главного редактора)
- Без Врена
- Deus Ex: Human Revolution (интервью)
- StarCraft II: Wings of Liberty (интервью)
- EA Showcase (интервью с выставки)

## PC-DVD:

**Демоверсии:**
- Split/Second: Velocity

**Территория HD:**
- Backbreaker
- UFC 2010 Undisputed
- Prince of Persia: The Forgotten Sands
- Lost Planet 2
- Red Dead Redemption

**Банзай!:**
- Волчица и пряности (российский опенинг)
- Волчица и пряности (российский эндинг)
- Волчица и пряности (опенинг второго сезона)
- Волчица и пряности (эндинг второго сезона)
- Crossfade - Spanish Wolf (AMV)

**PSP-Zone:**
- Прошивка 6.20
- Naruto Ultimate Ninja Heroes 3 (демоверсия)
- Coconut Dodge (трейлер)
- 5-in-1 Arcade Hits (трейлер)
- LittleBigPlanet Turbo Pack DLC (трейлер)

**Дополнения:**
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- ArmA II
- Battlefield 2
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Crysis
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Left 4 Dead
- Operation Flashpoint: Resistance
- Portal
- Quake III Arena
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- Racer
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

**Драйверы:**
- ATI Catalyst 10.5 WHQL Win 7/Vista
- ATI Catalyst 10.5 WHQL Windows XP
- DirectX End-User Runtime (Февраль 2010)
- ForceWare 197.77 Win XP
- ForceWare 197.77 Win 7/Vista

**Патчи:**
- Линия фронта. Битва за Харьков - Патч №7 RU
- Корсары: Город потерянных кораблей v1.3 (Неофициальный)
- Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim v1.4.354.0 RU
- Mount & Blade. Огнём и мечом - Патч до «золотого издания»
- Ведьмак. Дополненное издание v1.5.0.1304 RU

**Софт:**
- ZoneAlarm Internet Security Suite 9.1.507.000
- DVDFab HD Decrypter 7.0.6.2
- IsoBuster 2.8
- Totally Free Burner 7.0
- Ashampoo Photo Commander 8.2.0
- FCleaner 1.3.0.427
- HoverSnap 0.8
- IconsExtract 1.46
- OpenWithView 1.11
- SpecialFoldersView 1.13
- Sumatra PDF 1.01
- Winstep Nexus 10.4
- Free YouTube Utility 2.34
- GoldWave 5.56
- Xilisoft Video Converter 6
- EASEUS Data Recovery Wizard 5.0.1 Free
- Final Uninstaller 2.6.3
- Fresh Diagnose 8.39
- Game Booster 1.4
- Glary Utilities 2.22.0.896
- IObit Uninstaller 1.0
- KillProcess 2.44
- SpeedUpMyPC 2010 4.2.3.6
- SuperRam 6.5.17.2010
- Tweak-7 1.0 build 1040

**Софт-стандарт:**
- WinRAR 3.93 RU
- Mozilla Firefox 3.6.3
- Virtual CD 10.1.0.6
- Adobe Acrobat Reader 9.3
- K-Lite Mega Codec Pack 5.9.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 3.2.2
- HyperSnap-DX 6.80.01
- Miranda IM 0.8.21
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime QuickTime 7.6.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5

**Widescreen:**
- Easy A
- Начало (Inception)
- Рио (Rio)
- Super 8
- Бюро корректировки (The Adjustment Bureau)

**Shareware/Freeware:**
- Cradle of Persia
- Insider Tales: Vanished in Rome
- Love and Death: Bitten
- Royal Envoy

- КРИ 2010 (репортаж с выставки)

# Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

**Split/Second: Velocity**
Демоверсия новой аркадной гонки от создателей Pure, в которой нам предлагают прокатиться на запредельных скоростях и испытать себя во взрывоопасных заездах против агрессивных участников. Доступна трасса «Аэровокзал», где соперников можно не только перегнать, но и с помощью специальных бонусов похоронить под завалами, подорвав возле них заминированный автобус или целую парковку. К счастью, развороченных таким образом участников трассы всегда можно объехать с помощью альтернативных маршрутов.



**Battlefield 2**
В нынешнем месяце мы предлагаем по-настоящему масштабное обновление к модификации Forgotten Hope 2. Данная работа представляет собой абсолютно новую игру, которая использует Battlefield 2 как движок, все остальное сделано с нуля. Вместо современной войны предлагается сразиться на полях Второй мировой войны. В настоящее время доступны Нормандия и Африка, в дальнейшем же планируется охватить все театры боевых действий. Нынешнее обновление несет не только новые карты, но и новую технику.



**Half-Life 2**
Сетевые баталии в Half-Life привлекают десятки тысяч игроков, но есть те, кто по тем или иным причинам лишен возможности воевать с живыми соперниками. Именно для таких игроков предназначена модификация Swarm Beta 1, которую мы представляем на нынешнем диске. Здесь предстоит отбиваться от ботов, которые накатывают волнами на базу игрока. Воевать с ними придется не в одиночку: в центре базы есть пульт, с помощью которого вызываются электронные помощники. В итоге получаются весьма массовые и интересные битвы.



**rFactor**
Как правило, создатели модов для rFactor предлагают гоночные болиды, либо машины, обладающие спортивным характером. Бывают, впрочем, и исключения из правил, модификация EastCars 1.00 относится именно к этой категории. Вместо гоночных машин здесь предлагаются старые добрые «Жигули», машины не очень быстрые, но прекрасно знакомые любому жителю бывшего СССР. Между тем, данная машина все-таки обладает определенными спортивными навыками и на извилистых трассах вполне может показать свой характер.

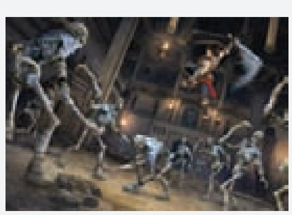


# Галерея

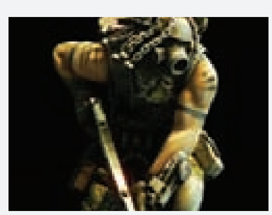
**Обои для рабочего стола**



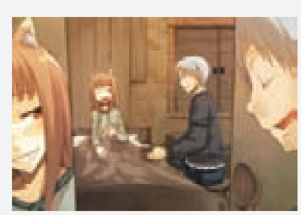
**Скриншоты**



**Иллюстрации**



**Банзай!**



# Содержание видеодиска

**Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли**

## Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



**Prince of Persia: The Forgotten Sands (PC, PS3, Xbox 360)**
Внезапное возвращение к трилогии «Песков времени». Неочевидная игра по фильму.



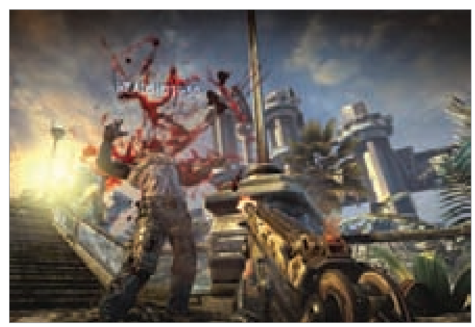
**Lost Planet 2 (PS3, Xbox 360)**
Почему на Западе игра получает довольно низкие оценки, а в Японии Lost Planet 2 вырвалась на первое место в чартах продаж? Мы ответим на этот вопрос.

## Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



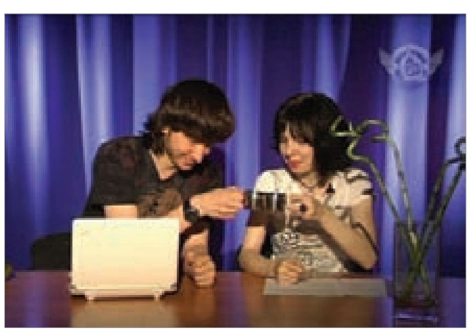
**Backbreaker (PS3, Xbox 360)**
Многострадальный спортивный долгострой наконец-то разжился демоверсией. Нужно ли ждать полную версию и почему на игру стоит взглянуть всем – в нашем демотесте.



**Bulletstorm (PC, PS3, Xbox 360)**
Только мы хотели уже задаться вопросом: «Ну когда уже нам подарят новый совершенно безмозглый шутер?» – как кудесники из People Can Fly анонсировали новую игру и выпустили ее трейлер.

## Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



**Без Врена s01e02**
Второй выпуск программы, из которой вы узнаете, почему в DLC к Army of Two-Two не выдаются ачивменты, о новом стандарте телевещания в России, а также о заговоре ковшей.



**StarCraft II: Wings of Liberty**
На российской презентации однопользовательского режима самой ожидаемой RTS десятилетия мы пообщались с Сэмвайзом Дидье, арт-директором Blizzard.

В продаже с 30 июня

# Анонс

## В следующем номере...

**РЕЦЕНЗИЯ**

### Tropico 3: Absolute Power (PC)

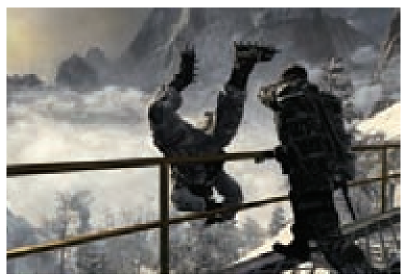
Провалиться сквозь время, спасти мир от ядерной войны и поставить самому себе статую из чистого золота – все это по плечу настоящему Эль Президенте.



**В РАЗРАБОТКЕ**

### Call of Duty: Black Ops (PC, PS3, Xbox 360)

Activision готовит подарок на День милицейского спецназа. Война в Уральских горах выдалась холодная.



**СПЕЦ**

### Космос будет наш!

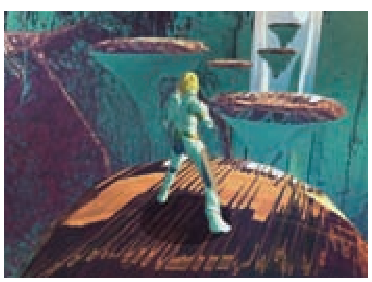
Тысячи раз мы отправляли корабли к далеким планетам, строили могучие звездные империи, побеждали. Вспомним, как это было?



**В РАЗРАБОТКЕ**

### El Shaddai: Ascension of the Metatron (PS3, Xbox 360)

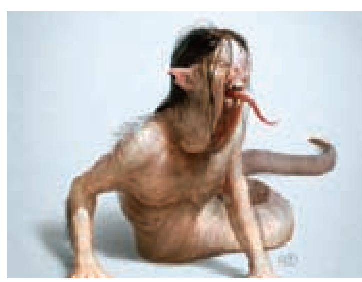
Если рисовать монстров для Devil May Cry, то рано или поздно захочется сделать свой экшн.



**РЕЦЕНЗИЯ**

### Age of Conan: Rise of the Godslayer (PC)

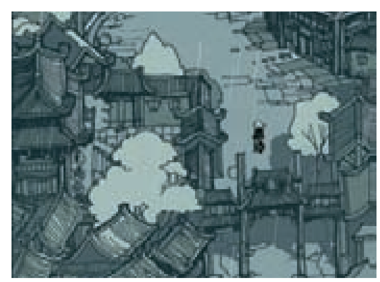
Бери больше, Кхитай дальше! Целая новая страна в дополнении к самой варварской MMORPG.



**РЕЦЕНЗИЯ**

### Rainblood: Town of Death (PC)

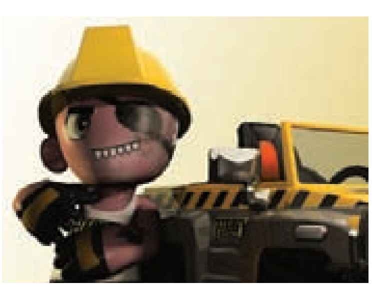
Призрачный воин покидает свой клан, невинная дева творит злую волю по слову врага. Вот и сказка уся.



**РЕЦЕНЗИЯ**

### ModNation Racers (PSP)

Несмотря на все ожидания, PSP-версией гоночного конструктора от United Front Games занималась внутренняя студия Sony...



**РЕЦЕНЗИЯ**

### Blur (Xbox 360, PlayStation 3, PC)

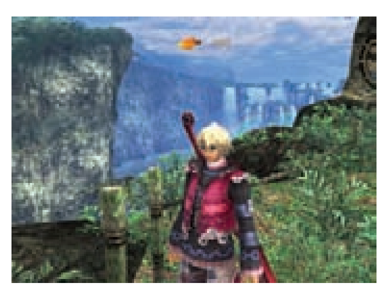
«Mario Kart для взрослых!», – словно кричит реклама игры, пытаясь втиснуться меж ModNation Racers и Split/Second. Вот такие они, авторы Project Gotham Racing.



**В РАЗРАБОТКЕ**

### Xenoblade (Wii)

Мертвые боги вместо континентов и мечи, которые позволяют увидеть будущее. Что еще ждет геймеров в этой RPG?



# В следующем номере

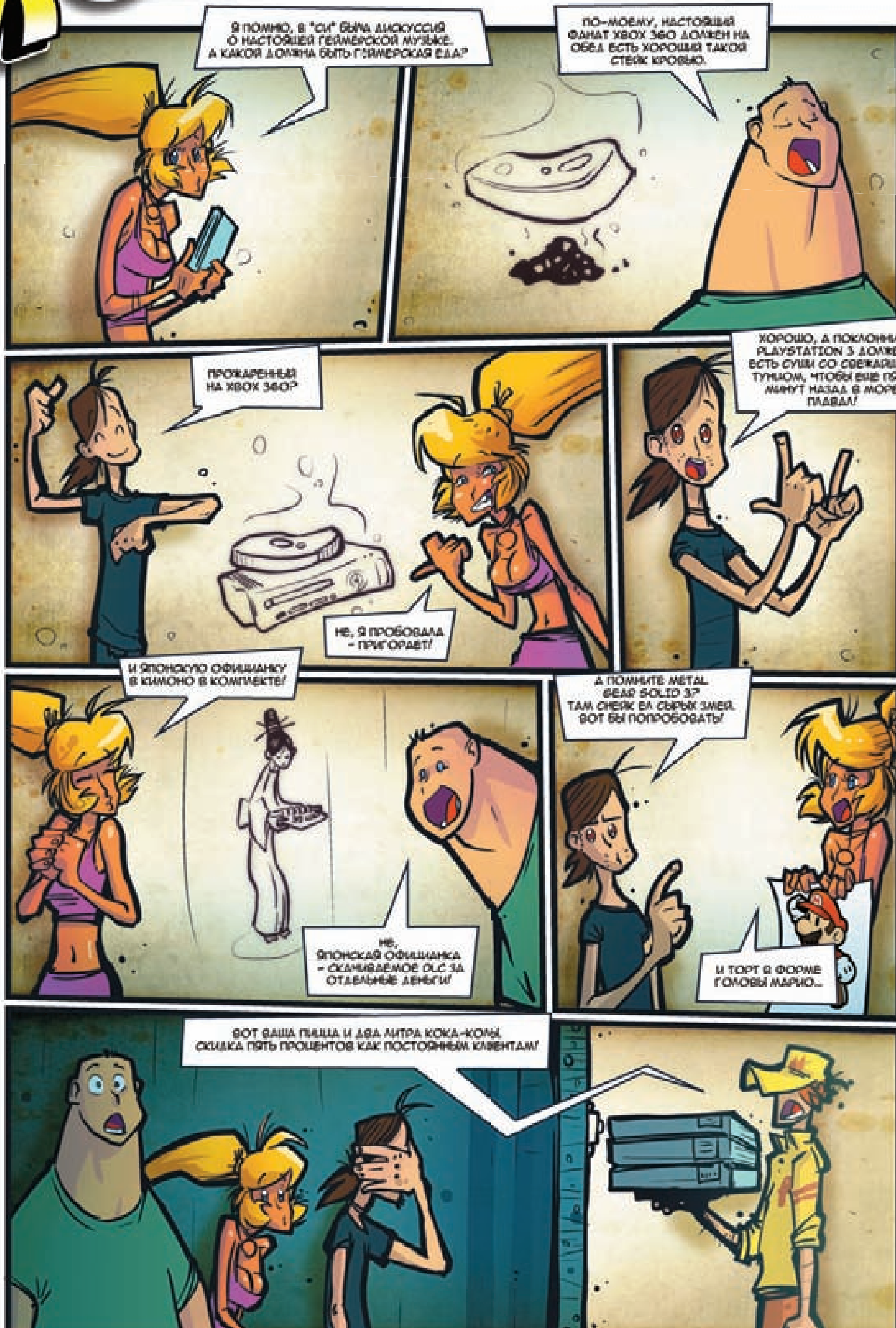
Релиз Metal Gear Solid: Peace Walker в Европе отложили до июня – как будто специально чтобы «Страна Игр» поставила игру на обложку. Мы уж прямо и не знаем, вдруг Konami еще раз перенесет релиз... Но если звезды будут на нашей стороне, в следующем номере мы опубликуем рецензию на главную PSP-игру года. А, может, и тысячелетия.

## Metal Gear Solid: Peace Walker



**ВЫПУСК 59** Пища геймерская

# Консольные войны




Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

# Стать орком 80-го уровня — это тоже карьерный рост






## Карта мужского рода

- Специальные мероприятия
- Скидки на товары для геймеров, цифровую технику и не только…

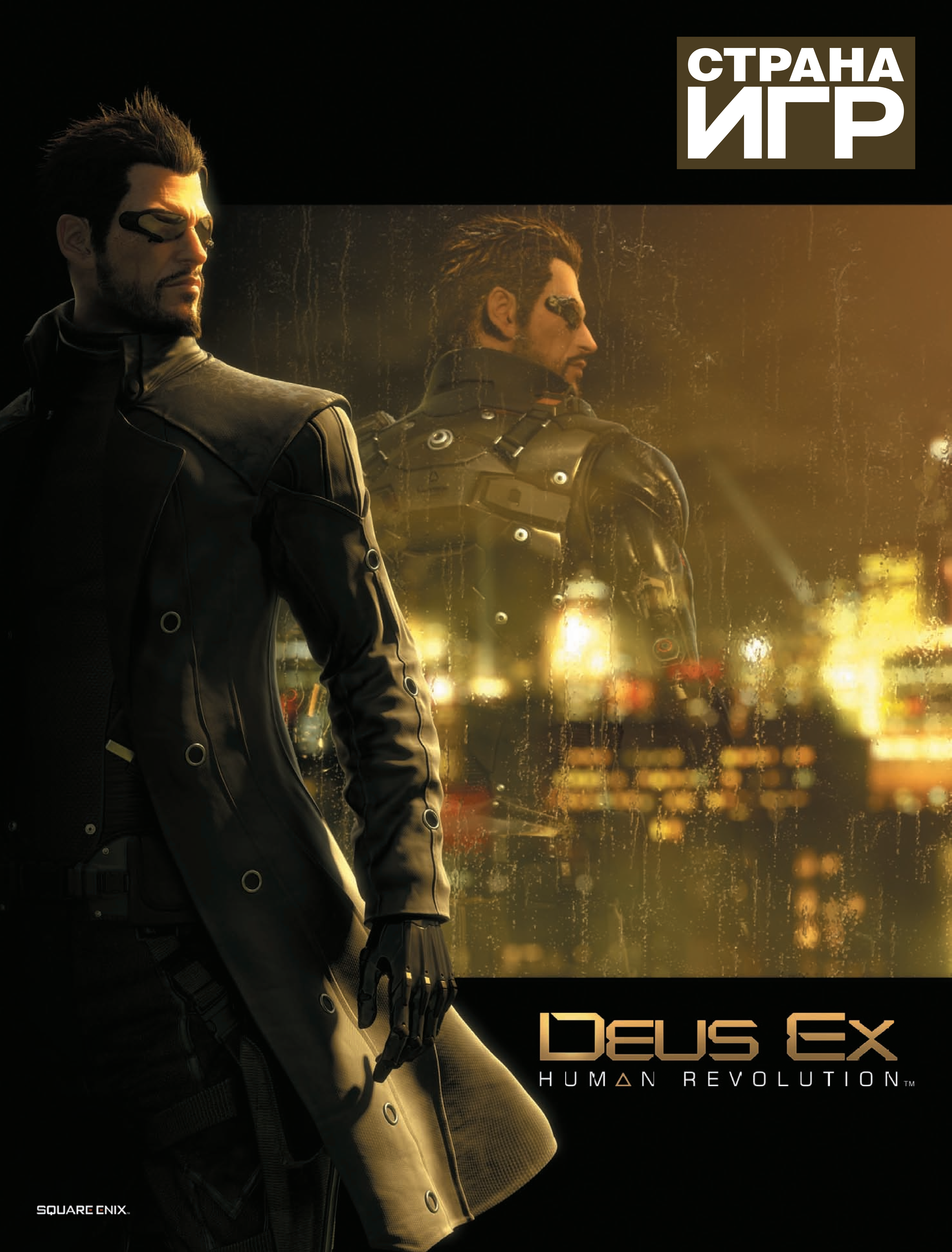
**www.mancard.ru**

MAXIM МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Альфа·Банк

(game)land


СТРАНА ИГР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ GRAND THEFT AUTO
RED DEAD REDEMPTION™


СТРАНА ИГР
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
SQUARE ENIX™